LE N°1 DES JEUX VIDÉO ET DU MULTIMÉDIA DE LOISIRS



joystick 56 JANVIER 1995 • 30 F

Wing commander III

La consécration sur CD-ROM

ÇA SE DISPUTE

LE PIRATAGE

1ère partie

Les éditeurs en danger

3DO

1 an après

BILAN & PERSPECTIVES

éduquons !

La méthode pour trouver les vies infinies

SPÉCIAL SOLUTIONS

ECSTATICA • ALONE IN THE DARK III • SYSTEM SHOCK



N° 56 • JANVIER 1995 • 30 F • BELGIQUE : 195 FB • SUISSE : 9 FS • CANADA : 7,95$ • PORTUGAL CONT : 750 ESC • ANTILLES/REUNION/GUYANE : 45F



CYBERIA



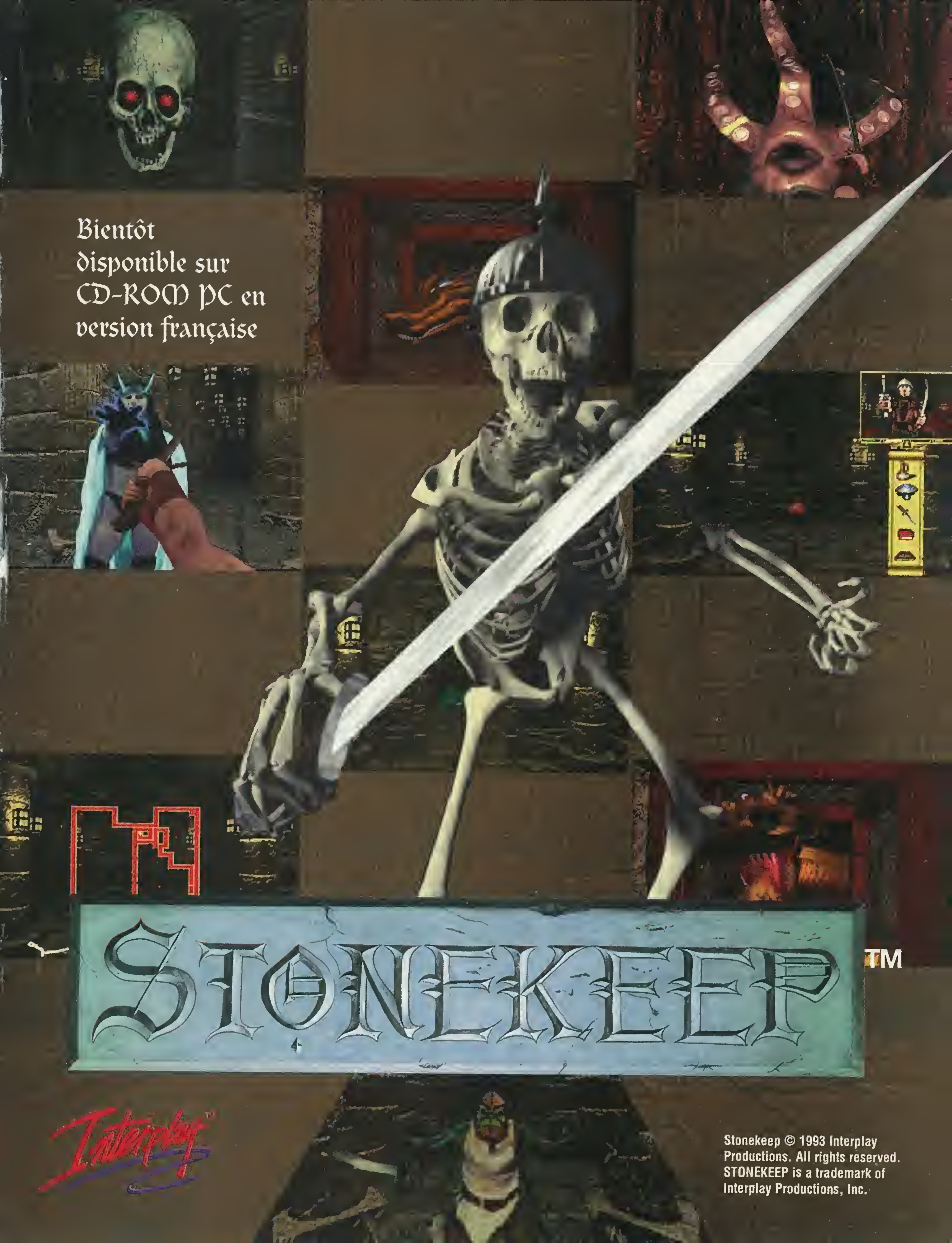








28, rue Armand Carrel - 93108 Montreuil Cedex


Bientôt
disponible sur
CD-ROM PC en
version française
STONEKEEP™
Interplay
Stonekeep © 1993 Interplay
Productions. All rights reserved.
STONEKEEP is a trademark of
Interplay Productions, Inc.

Sommaire

JANVIER 95





omment est-ce que y a-t-il pourquoi je trouve que où Amiga dites-moi je n'arrive pas ST merci je suis content je ne suis pas content quel est 3DO quelle heure est-il adieu salut j'adore heureux possesseur

Espéranto

J'ai vingt ans, je suis en terminale S et passionné de jeux vidéo (j'ai des tas d'idées, je veux faire des jeux). J'aimerais savoir comment apprendre à programmer, quel langage utiliser ?

Sylvain Nathon. L'Hay-les-Roses

Es-tu certain de vouloir programmer un jeu, ou bien souhaites-tu simplement travailler dans l'univers du jeu ? La question peut paraître tordue, mais c'est assez important. Si tu ne sais pas programmer, peut-être te fais-tu des idées fausses sur la création d'un jeu ? Programmer, c'est terriblement chiant si on n'a pas le feu sacré. Pour faire des jeux, il faut savoir programmer en assembleur, et pour cela connaître sur le bout des doigts le processeur de la machine sur laquelle on bosse. Ensuite, après quelques milliers de nuits blanches, on peut s'amuser à explorer les processeurs d'autres machines : lorsqu'on en connaît un, la suite est plus facile. Cela dit, commencer par l'assembleur relève de la perversité. Le plus simple est que tu te procures un bouquin sur le Basic (Sybex, Micro Application) et un Basic. Naturellement, n'espère pas faire des jeux complexe avec un tel langage, mais si tu arrives déjà à mener à bien un programme de ton cru, tu seras sur la bonne voie. Généralement, 99,99 % des utilisateurs de Basic craquent au bout de quinze jours. Si tu persévères, il faudra passer à la vitesse supérieure : l'assembleur. Là, l'épreuve à passer s'appelle "Apprenons à compter en hexadécimal". En général, 99,99 % des survivants laissent tomber à ce moment-là. Si tu persistes, tu pourras alors seulement envisager de te lancer sérieusement dans la programmation. Une autre possibilité reste peut-être celle de devenir graphiste ou musicien pour un éditeur de jeux. Tu ne sais pas dessiner ni jouer d'un instrument? Tu peux apprendre, c'est pas plus compliqué que la programmation.

Vidéo Gratias

Est-ce qu'une carte contrôleur VLB est utile pour les jeux ? Et une carte graphique VLB (plus particulièrement pour 7th Guest et FS5) ?

Nicolas Plaire. Pornic

1) Oui, mais non.
2) Oui, oui.
Ah bon, c'est trop court ?
Une carte contrôleur VLB (Vesa Local Bus) est utile en ce sens qu'elle est plus rapide et donc qu'elle permet au disque dur SCSI de transférer les données plus vite. Cela dit, le gain n'est pas énorme et on peut s'en passer, à moins d'être un maniaque fortuné. Pour la vidéo, en revanche, c'est le jour et la nuit. À condition de ne pas acheter une carte accélérée exclusivement sous Windows (auquel cas, ça ramera sous DOS), les jeux y gagneront énormément. 7th Guest bien sûr, puisque les images 3D précalculées tirent pas mal sur la carte, mais surtout FS5 dont les textures mappées sont un véritable supplice pour les composants gérant l'affichage. D'ailleurs, on peut dire que d'une façon générale, la carte vidéo est souvent l'élément faible de nombreuses configurations.

Au vol !

J'ai acheté un PC soit disant équipé de 4 Mo de RAM, mais je dispose seulement de 3 700 Ko. Dois-je me plaindre ?

Caliméro. Curtil Vergy

Tout va bien, c'est normal ! Ta machine a bien 4 Mo, mais tu ne peux utiliser que 3 712 Ko (elle a même plus que ça, puisqu'en plus des 4 Mo qui sont de la mémoire étendue, le PC dispose de 640 Ko de mémoire conventionnelle). Où sont passés les 396 Ko manquants (puisque 4 Mo = 4 096 Ko) ? Eh bien, ils sont utilisés par le BIOS pour reloger certaines informations au démarrage, et par les UMB (Uper Memory Block) qui prennent 384 Ko. Les UMB sont utilisés par les différents périphériques (carte vidéo, par exemple) pour stocker des pointeurs d'état. Normalement, les UMB ne sont pas accessibles, mais le DOS 5 peut se reloger au-dessus des 640 Ko, ce qui est toujours ça de gagné en mémoire conventionnelle. Suivant la façon dont le BIOS est configuré (Shadow RAM, BIOS recopié en mémoire étendu et autres horreurs typiques du monde PC), on "perd" ainsi plus ou moins de mémoire.
Voilà en gros le principe, mais ne

bravo pour quelle raison PC je suis scandalisé combien je déteste en tant que fidèle lecteur peut-on je recherche ils exagèrent bonjour.

m'en demandez pas plus. Comme tout utilisateur de PC, j'ai depuis longtemps renoncé à comprendre comment la mémoire est précisément gérée.

STOP ?



Amiga vaincra, l'Amiga est pourri, l'Amiga est mieux que truc, il est moins bien que bidule. Le PC est plus mieux que le bidule, la 3DO écrase les choses, le Mac est, etc.

Des Gens.
D'un peu partout.

Au secours !
Si vous aimez l'Amiga, on est content, s'il meurt, on est triste, si vous aimez le PC, on est content aussi ; pareil pour la 3DO, pareil pour les bécanes à venir. Si vous trouvez que votre bécane est mieux qu'une autre, on est ravi que vous soyez heureux de votre achat, mais lâchez-nous la grappe avec vos comparaisons partisanes. On dirait des beaufs en train de comparer leurs bergers allemands ou des mère poules qui parlent de leur progéniture ("le mien est sage, le mien est bon élève, etc."). Ce genre de courrier n'est pas constructif, et stupide. Plus il y a de bécanes, plus il y a de lecteurs, et plus il y a de lecteurs, plus on est riche. Allez, un scoop : quand je bossais à Micro News, je signais "Professeur ST". Je signais AUSSI "Docteur Amiga"...

Cyrille Baron — Paris

Salut les lecteurs !

Ça me fait tout drôle de me retrouver à votre place. Bon, je tiens à dire que, comme lecteurs, je vous trouve géniaux, et que je vais renouveler mon abonnement au courrier.
J'en viens directement à mes remarques et à mes questions, parce que je me doute que vous devez avoir d'autres choses à faire.
Lorsque vous écrivez, ne gâchez pas une enveloppe ou un timbre pour la réponse, on ne répond jamais personnellement. Si vous voulez vraiment une réponse personnalisée, vous pouvez me laisser un message en BAL Moulinex sur 36 15 Joystick ou sur Compuserve 100436,2711.
Pour les questions très techniques, marquez "Réponse Micro" sur l'enveloppe, ça fera gagner pas mal de temps à tout le monde.
Dans le même genre, ne mélangez pas les envois de soluces, les questions, les réponses aux concours et les abonnements.
Voilà, j'espère que vous ne prendrez pas ombrage de ces recommandations, et je souhaite vous lire encore longtemps.

Cyrille

Aiwa se lancera en 1995 dans la fabrication de compatibles PC. Les anciens, pas les compatibles PowerPC. • La BSA (Business Software Alliance, groupement d'éditeurs) estime les pertes dues au piratage en 1993 à 70 milliards de francs, soit environ le tiers des recettes globales.

ÉDITO

— Vous savez pourquoi le microprocesseur d'Intel s'appelle "Pentium" ?
— Ils voulaient continuer la série 286, 386, 486... Ils ont fait 486 +100 sur leur nouvel ordinateur, ils ont obtenu 585,999, c'était pas rond, alors ils ont cherché autre chose.

C'est ce qui se raconte en ce moment sur Internet. Vous avez probablement entendu parler de l'affaire : il y a un bug dans le Pentium, qui provoque des résultats erronés dans certaines divisions. Plus exactement, des erreurs à partir de la neuvième décimale. Vous avez entendu Intel déclarer que ce bug n'apparaissait qu'une fois tous les 27.000 ans, et vous avez entendu IBM dire qu'il pouvait apparaître tous les 24 jours. Vous vous êtes dit : "il y en a un qui ment". Pourtant, ils ont tous les deux raison. Avec l'ensemble de paramètres pris en compte par Intel, le bug n'apparaît que tous les 27.000 ans. C'est vrai. Et avec l'ensemble de paramètres pris en compte par IBM, le bug apparaît tous les 24 jours. Vrai aussi.
Illustrons le problème. Admettons que ce bug provoque une erreur dans 1 % des calculs de cotangente, par exemple. Si on regarde les statistiques mondiales, on voit que les ordinateurs servent pour 25 % du temps à jouer, 5 % à imprimer, 10 % à consulter des bases de données,... et 0,001 % à calculer des cotangentes. Il s'agit d'une moyenne, donc sur l'ensemble du parc mondial d'ordinateurs, on peut penser que cette erreur arrive 1 % de fois dans 0,001 % du temps total, et donc seulement 0,00001 % du temps. Ça, c'est la position d'Intel. Mais on peut aussi considérer que 0,001 % des ordinateurs calculent des cotangentes toute la journée, et qu'1 % d'entre eux produisent des erreurs sans arrêt, soit 0,00001 % du parc mondial ; ça représente 50 ordinateurs qui plantent à qui mieux mieux. C'est la position d'IBM. Si sur ces 50 machines se trouve celle qui fait tomber une fusée sur ma maison, je suis très ennuyé. Ça, c'est ma position (c'est aussi celle de la NASA, qui a fait remarquer que les bugs rares qui n'apparaissent que dans les calculs mathématiques précis, ça ne leur plaisait pas trop, de manière générale).
Le président d'Intel s'est excusé sur Internet. L'erreur est connue depuis l'été et a été corrigée depuis, mais il y a quand même 2 millions de chips en circulation. Un "patch" logiciel qui corrige le défaut sera fourni bientôt par Intel, et les processeurs sont garantis à vie : si le bug apparaît, vous pourrez l'échanger gratuitement.
En attendant, IBM a cessé de livrer des machines équipées de Pentium, pour attendre de nouvelles versions du processeur, et a décidé de changer systématiquement les Pentiums de tous les IBM PC. De là à penser qu'IBM essaye de ternir l'image d'Intel pour mieux vendre son processeur, le PowerPC, créé avec Apple et Motorola...

DES MOTS

La Cinquième et France-Télécom s'associent et créent une société pour concevoir des programmes interactifs et multimédia. Des trucs comme ça, ça ne s'invente pas. Je propose qu'on en fasse un seul et unique mot, interactifémultimédia, qu'on s'en débarrasse une bonne fois pour toutes.

JÉSUS MARIE JOSEPH

Barneys, un grand magasin new-yorkais, avait représenté la scène de la nativité en mettant en vitrine un chaton avec un halo autour de la tête figurant Jésus, trois Bart Simpson pour faire les mages et une chatte avec un soutien-gorge mal attaché laissant apparaître ses six tétons, représentant bien sûr Marie. Cette œuvre avait été créée par un artiste et était destinée à être vendue aux enchères pour financer deux écoles. Bien sûr, la moitié du pays a hurlé au blasphème et la scène a été retirée. Il y a des choses avec lesquelles on ne plaisante pas, dans le pays de la liberté.

TÉLÉLOUEZ

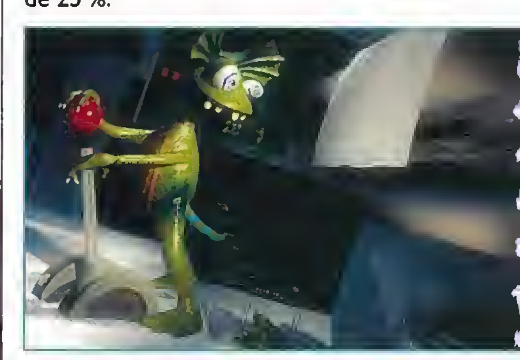
A partir du 15 février, quelques utilisateurs de PC pourront participer aux tests de téléchargement de jeux sur le câble. A l'issue de cette phase d'expérimentation, une chaîne sera lancée par Sony, France Télécom et Lyonnaise Communications : en s'acquittant chaque mois d'un abonnement spécial, le joueur sur PC pourra recevoir des jeux via le câble, sans toutefois pouvoir les sauvegarder. Matra Hachette Multimédia travaille sur un projet analogue auquel Joystick est associé. C'est bizarre, cette manie d'Hachette d'aller partout où Joystick va, vous ne trouvez pas ?

C'EST PLUS ÇA QUE J'DIS

Nous vous présentons nos excuses les plus confuses concernant les fautes d'orthographe ignobles publiées le mois dernier. Par la même occasion et pour anticiper, nous vous demandons de nous excuser pour celles qui pourraient paraître dans ce numéro. Et allez, hop, dans les suivants aussi. Et chez nos concurrents. Et à la télé. Partout. Il ne faut pas faire de faute. Non, il ne faut pas. Jamais. Et, et, et, et, nulle part.

Imagina 95 : très Cyber !

La quatorzième édition d'Imagina se tiendra à Monte-Carlo les 1er, 2 et 3 février 1995. Des tables rondes, des démonstrations ainsi que la remise du Prix Pixel Ina 95 sont au programme. De plus, on annonce la présence de diverses applications du concept Cyber. Depuis sa création, ce salon a vu le nombre de ses visiteurs augmenter de 25 %.



STANDARD

Trois américains, Apple, IBM et AT & T se sont associés à un allemand, Siemens, afin d'établir un standard pour les communications téléphoniques et par modem. But : que tous les modems marchent sur tous les ordinateurs de la même façon, et sur toutes les lignes téléphoniques. Et qu'en passant, les formats de données soient les mêmes. Bien sûr, Intel et Microsoft jouent les divas et travaillent sur leur propre standard.

AÏE AÏE HAYES

Hayes, le fabricant de modems bien connu, auteur de la norme éponyme (c'est bien un monsieur Hayes qui a fondé cette société il y a 16 ans), s'est mis en état de cessation de paiement pour éviter des poursuites de ses créditeurs. Une suite d'incidents de fabrication survenus durant le deuxième trimestre ont amené un manque de liquidités, et Hayes n'était pas assez solide pour le supporter. La société est maintenant entre les mains d'un administrateur judiciaire, et peut très bien repartir si la fabrication suit. Mais le marché est devenu dur pour Hayes, qui était quasiment le seul sur ce marché, et qui se retrouve attaqué de toutes parts par des concurrents qui ont fait diviser par 15 ou 20 le prix des modems en trois ans.

Le film Stargate, qui sort bientôt chez nous, fait l'objet d'un lancement sur Internet, en même temps que Stargate, le jeu d'Acclaim. Ça devient facile de lancer quelque chose, il suffit de le lancer sur Internet et tout le monde dit : "ah tiens, t'as vu, machin-truc a été lancé sur Internet". Ça commence déjà à me gonfler, moi. Tiens, puisqu'on y est, Universal Pictures a lancé "Junior", le prochain Schwartzie, sur Internet.

ZINE

On vous a déjà parlé d'Amiga Stéropodes, le fanzine qui aime l'Amiga et la déconn', mais qui, malheureusement, n'a pas d'adresse. Dans le dernier numéro, on a relevé cette perle, on la recopie sans scrupule et sans payer les droits d'auteur. Le reste du fanzine est plus ou moins du même tonneau. Amiga Stéropodes s'attaque à un nouveau confrère lancé par vous-allez-deviner-qui : « Il s'appelle Génération CDI, avec, en sous-titre «Pourquoi acheter un CDI ?», un dossier nous explique les avantages de cette machine. Amiga Stéropodes, qui à la base est un peu médium, vous livre en exclusivité les titres des prochains dossiers. N°2 : «Comment revendre votre CDI». N°3 : «Combien faut-il donner pour se débarrasser de son CDI ?». N°4 : «Comment détruire son CDI !». N°5 : «Comment revendre les pièces détachées du CDI que l'on a cassé le mois dernier ?». N°6 : «Le CDI ? C'est quoi ?»

COMBIEN ÇA COUTE ?

Une usine de DRAM 256 Mbits : 5,5 milliards de francs.

3615 NOËL

C'est peut-être un peu tard, mais si vous voulez écrire au Père Noël sur Internet, vous pouvez. Son adresse : Santa@cris.com. Il répond dans les langues les plus courantes. Vous voyez bien, que c'est vachement utile, l'interactivité et tout ça.

LEMMINGS MMDCCLXXVIII

Psygnosis vient de signer un accord avec CBS Entertainment pour adapter Lemmings en dessin animé. Sortie cet automne chez les ricains. Naturellement, on aura droit d'ici là à quelques autres versions micro de Lemmings. On peut parier sur "Lemmings the Third", "Here wo go again", "un Lemmings, ça va, trois Lemmings, bonjour les dégâts", "Lemmings Country", "Techno Lemmings vs. Country Lemmings" (en réseau), "Donald Lemming" et "Lemmings interactive".

TÉLOCHE INTERACTIVE

Notre grand copain Alain Lediberder, responsable du département «nouveaux programmes» chez Canal +, lancera au début de l'année une émission interactive pour les jeunes. Il a par ailleurs confié à Cryo la réalisation d'un jeu destiné à être commercialisé et à passer sur la chaîne cryptée.

LEGS

Un couple américain de Minneapolis vient de se suicider à l'âge de 79 (pour monsieur) et 76 ans (pour madame), afin de léguer les 10 millions de dollars qu'ils possédaient à des œuvres caritatives, plutôt que de les voir s'évanouir en traitement médicaux coûteux ; en effet, lui était atteint d'arthrose et d'asthme, et elle avait la maladie d'Alzheimer. Ils ont envoyé des lettres avant de se suicider, expliquant : "nous avons les moyens de nous offrir une médecine de luxe, une assistance médicale 24 heures sur 24, mais ce n'est pas le genre de vie dont nous rêvons". Étonnant, non ?

MAC

Arobace commercialise «L'enfer du jeu», un CD comprenant 800 jeux freeware ou shareware pour Mac, du shoot'em'up au jeu d'échecs en passant par des déclinaisons de Tetris. C'est de qualité satisfaisante, c'est bien présenté et c'est vendu 249 francs. Ça, si c'est pas du copinage, c'est que je ne m'y connais pas...

La suite de la suite

"Elite 2", suite de "Elite", bénéficiera d'une suite. Ça arrive très souvent, ce genre de truc. Le jeu, pour PC, PC-CD, Amiga, CD 32, arrivera en février. Rappelons que Elite est un sublime – quoique vieux jeu – ayant inspiré "Privateer", et n'ayons pas peur de le dire, une simulation de commerce et de combats dans l'espace.





NOUS SOMMES SAUVÉS

Notre ministre du Budget a déclaré que «tant que l'on ne m'aura pas démontré que c'est techniquement impossible, je me battrai jusqu'au bout pour que les autoroutes de l'information passent sur les réseaux câblés». Ah bé dites donc, Sarkozy, il en a ! Il va se battre jusqu'au bout, dites donc, le gâ. Ça c'est un noble combat, le câble et les autoroutes de l'information, il va se battre «jusqu'au bout». Et après, il s'occupe des 3 millions de chômeurs ?



CHANTS

Mike Oldfield vient de sortir un album inspiré du livre "Chants de la terre lointaine" d'Arthur C. Clarke. Le bouquin était sorti il y a une dizaine d'années, et l'album porte naturellement le titre anglais : "Songs of Distant Earth". Déjà, c'est bien, parce que le bouquin était génial. Mais en plus, la première piste de l'album est au format CD-Rom pour Macintosh ! C'est une série d'animations Quicktime, qui décrivent ce que voyait Oldfield quand il composait. À cause de cette piste supplémentaire, l'album a bien failli ne pas faire partie des charts anglais, l'organisation qui vérifie les ventes ayant estimé que ce n'était pas un disque à part entière. Finalement, ils sont convenus que c'en était principalement un. C'est l'arrivée de la logique floue dans l'organisation sociale, non ? Avant, un objet était un disque ou pas. Maintenant, il est "majoritairement" un disque. Bref, le disque est bien aussi, mais dans le genre calme. Mais bien.



Mike Oldfield, jouant de la guitare bizarre avec du vent dans les cheveux sur fond d'étoiles.

PAR LE PÈRE NOËL

IBM a déjà vendu un demi million d'exemplaires d'OS/2 Warp depuis sa date de sortie le 4 novembre. "Nous sommes très contents que Windows 95 soit en retard", ont-ils déclaré.

BRAVO

C'est Jean-Philippe Bertho, de Toulouse, qui a gagné la 3DO à l'issue du concours «Spécial Chauves» que nous avions organisé avec JPF Import sur le 3615 JOYSTICK. Bravo à lui, à ses parents et à toute son équipe.

CONSENSUS

Sega a décidément choisi de se spécialiser dans la provoc. Sa dernière pub pour Virtua Racing en Angleterre comportait le slogan suivant : "Score some speed from a dealer near you", qui peut vouloir dire deux choses très différentes : "Allez chercher une bonne dose de vitesse chez votre revendeur" ou bien "allez acheter de la dope chez votre dealer". Bien sûr, le jeu de mots était volontaire. Ça n'a pas plu au reste de la profession qui a intimé à Sega de retirer ses pubs.

RUTH

Ah, le cul sur CD-Rom, quel marché extraordinaire. Ce mois-ci, c'est la célèbre sexologue américaine Dr Ruth qui s'y colle, avec son "Dr Ruth's Encyclopaedia of Sex", qui comporte des informations sur 250 sujets différents ainsi qu'un test de connaissances sexuelles et autres gadgets.

ARGENT DE POCHE

Le Japon va dépenser, de 1995 à l'an 2000, 185 milliards de francs pour s'équiper en réseau câblé optique. 140 milliards proviendront de l'industrie, et 45 milliards de l'état. Parallèlement à ça, le ministère des télécommunications lance un projet pour étudier les réseaux allant à plus de 100 Mo à la seconde, soit dix fois plus rapide que les plus rapides des disques durs actuels.

UN ROM A LA MER !

Vous connaissez sans doute Euro-CD, c'est l'un des plus grands distributeurs de CD-Roms en France. Avec un passif de plus de 20 millions de francs, Euro-CD vient d'être placé en redressement judiciaire. Y aura-t-il un repreneur, ou Guillemot International aura-t-il mis tous ses concurrents au tapis ?

SÉCURITÉ

Un pirate s'est introduit au mois de juillet dernier dans les bases de données de British Telecom, et a réussi à s'emparer d'un fichier contenant, en clair, les numéros de téléphone et les adresses d'installations militaires secret défense, de membres du contre-espionnage, ainsi que les téléphones privés de la reine, de Lady Di et du premier ministre. Il l'a ensuite envoyé à un journaliste par Internet.

Par ailleurs, ce mois-ci, les services de sécurités de Kensington Palace se sont aperçus qu'un des membres du personnel de Lady Di, homosexuel, faisait venir ses conquêtes dans sa chambre, qui se trouve à quelques mètres de celle de Lady di, sans aucun contrôle. Ce qu'il y a, avec les Anglais, c'est qu'ils ne sont pas préparés au crime. Voilà un pays où, dans les banlieues et les petites villes, on livre toujours le lait et les journaux sur le pas de la porte, sans que quiconque songe à les voler. Wodehouse, un écrivain anglais, racontait qu'avant la guerre, il avait l'habitude de jeter par la fenêtre les lettres qu'il venait de mettre sous enveloppe, sachant qu'il se trouverait forcément une bonne âme pour, trouvant l'enveloppe dans la rue, la glisser dans la boîte aux lettres la plus proche. Tiens, et les bobbies ? Même pas de flingue ! Juste une petite matraquounette ! Alors, vous pensez, mettre des sécurités dans les systèmes de surveillance, ça ne leur vient pas à l'esprit. Déjà beau qu'ils aient pensé aux systèmes de surveillance.

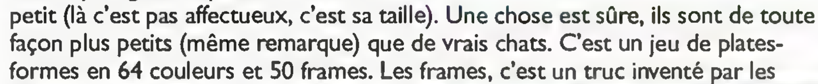
UNE SACRÉE ÉQUIPE

En dépit de son nom, l'équipe de développement de l'éditeur Team 17 comprend plus de dix-sept personnes. C'est du moins ce que laisserait à penser la production insensée de cet éditeur, qui nous abreuve chaque mois de jeux absolument, euh, colorés. Entre les adaptations de hits Amiga sur le PC et les adaptations de hits PC sur Amiga, on ne sait plus trop de quoi il en retourne. Prévus sur Amiga et PC, "Pussie Galore" est un jeu d'arcade dans lequel on dirige des petits chats sur un écran. Enfin, quand on parle de petits chats, c'est plutôt au sens affectueux plutôt que pour décrire leur taille. Par exemple, avec un écran énorme, les chats ne seront pas petits. Du moins, ils seront plus grands que sur un écran



Worms

Witchwood

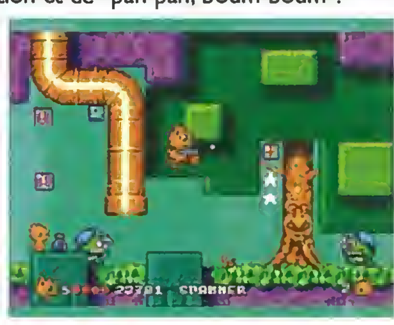


petit (là c'est pas affectueux, c'est sa taille). Une chose est sûre, ils sont de toute façon plus petits (même remarque) que de vrais chats. C'est un jeu de plates-formes en 64 couleurs et 50 frames. Les frames, c'est un truc inventé par les "amigaïstes" pour en mettre plein la vue aux possesseurs d'autres machines, parce qu'il n'y a qu'eux pour compter comme ça. Sur PC, quand on veut énerver les gens, on compte en mips ou en prix/poids. Toujours sur PC et Amiga, ou Amiga et PC si vous préférez, Worms est un jeu de combat dans lequel il s'agit de survivre à des tas d'horreurs, genre attaques au bazooka. Afin de prendre un verre entre amis, on pourra disputer une partie à seize. À première vue, la chose ressemble à Cannon Fodder. Le jeu sortira également en version CD-PC et CD 32. Dans un genre sensiblement différent, bien qu'il s'agisse toujours de "Team 17", "King of Thieves" est un jeu de stratégie un peu dans la lignée de "Risk", mais se déroulant dans l'Angleterre médiévale. On retrouvera aussi quelques scènes d'action et de "pan-pan, boum-boum".


King of Thieves

King of Thieves

Enfin, Witchwood raconte l'histoire d'un bricoleur du dimanche qui ne sait jamais comment utiliser sa perceuse électrique. À tout bout de champ, il s'exclame : "Hein ? quel foret ?". Attendez, on est en train de me parler dans l'oreillette... mhhh... mhhhmhhh... mhhh... petite méprise, il s'agit en fait d'un jeu de rôles à la "Zelda", dans lequel le héros devra faire des kilomètres afin de trouver tout plein de trucs disséminés un peu partout.


Pussie Galore

La vente d'ordinateurs aux USA a progressé d'un quart cette année. Les meilleurs vendeurs sont, dans l'ordre : Compaq (notre copain qui écrit les articles à notre place pendant que le vernis sèche sur nos ongles délicats), Apple, Packard Bell, IBM et Gateway.

FUTUR



Le futur sera optique : après Sony et 3M qui annonçaient le mois dernier des disquettes magnéto-optiques de 3 pouces et demi (rejoints depuis par Hitachi), c'est un groupe de 24 autres constructeurs qui vient de proposer un autre format de disquettes magnéto-optiques de 3"1/2, compatibles celui-ci avec les disques 128 Mo et 256 Mo actuels. Mais histoire de compliquer l'affaire, Toshiba annonce pour la fin 95 un lecteur de 1,3 Go, toujours de la même taille. Tiens, ça me fait penser à un truc.
Je ne sais plus qui (probablement IBM) a fabriqué un CD transparent, mais fonctionnant de la même manière qu'un CD conventionnel, avec un laser qui repère s'il y a des trous ou non, sauf qu'en fait il y a deux lasers, vous allez voir pourquoi. Le truc, c'est qu'ils empilent plusieurs CD transparents, et que les deux lasers changent de parallaxe pour viser l'un ou l'autre des CD empilés. Du truc, on obtient une sorte de bloc de plastique transparent, dans l'épaisseur duquel le laser va chercher ses informations. Ce qui est étonnant, c'est qu'ils soient restés sur le format du CD. Depuis des décennies, les films de science-fiction nous montrent soit des petits cubes transparents, soit des petites billes transparentes qui contiennent des tas et des tas d'encyclopédies. Il suffit de changer la forme des CD empilés pour qu'on en arrive, enfin, à avoir un cube de 2 cm3, ressemblant à s'y méprendre aux blocs mémoire de Hal 9000, l'ordinateur de 2001 : l'odyssée de l'espace. Tiens, ça me fait penser à un autre truc.
La science-fiction des années 50 à 70, on est dedans. Pas "presque dedans", non : exactement dedans. La communication personnelle instantanée, on croyait que ce serait sous la forme de montres-téléphone, c'est finalement sous la forme d'un bibop, mais on l'a. Le réseau d'ordinateurs global, on l'a, c'est Internet. L'état-policier qui surveille tout le monde à l'aide de caméras, on l'a, ça a fait suffisamment de bruit récemment. La nourriture sous forme de pilule, on l'a (régime d'un body-builder : protéine en poudre, acides aminés en cachets, hydrates de carbone synthétiques, etc ; on peut très bien vivre sans rien de naturel). La lune, on en vient, Mars, on y va. La télé qui domine tout, on l'a. Le bonheur artificiel, on l'a (sur ordonnance). On a même les satellites et Citizen Kane. De là à penser que c'est la science-fiction, à la fois en créant des pôles d'intérêt et en s'inspirant de recherches embryonnaires, qui modèle le futur, il n'y a qu'un pas que, si vous permettez, je franchis allégrement. Pour dire que la science-fiction actuelle reflète probablement exactement le futur de demain. On vit aujourd'hui 1984, et on vivra demain Blade Runner. La seule différence, c'est qu'on croyait que ce serait invivable, mais finalement, on s'habitue à tout.

JOURNEY MAN PROJECT

The Journeyman Project, le fameux jeu d'aventure de chez Presto Studio, vient de nous tomber dessus dans sa version Turbo. On allait pas se refaire un test complet dessus, car le soft reste exactement le même. C'est notre bon ami Moulinex qui l'avait testé dans le numéro 44 de Joy. Il faut qu'à machine égale, le soft tourne trois fois plus vite. Mais ça aurait été très bien de sortir cette version directement, non ?



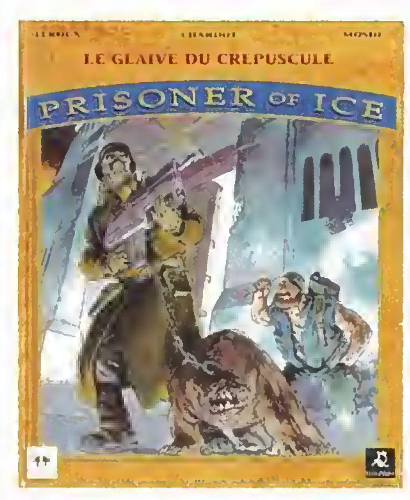
GARÇON VIRTUEL

Nintendo a présenté le mois dernier une console de jeu en 3D, le "Virtual Boy", équipée de deux petits écrans LCD qu'on approche des yeux et qui créent une image en trois dimensions, rouge sur fond noir. Le prix de vente se situera aux alentours de 1200 francs, et les jeux, 300 francs (les jeux de base, 300 francs. Il suffit de rajouter un chip dans la cartouche pour pouvoir dire qu'elle contient un Super-FX-Mega-Blaster et la vendre 600 balles. Eh, oh, on n'est pas des naïfs). Selon les premiers testeurs, c'est moins épatant qu'on pourrait croire.

Si vous avez du temps à perdre, vous pouvez vous faire un petit plaisir : d'abord, regardez Drucker passer la moitié de son émission à dire "hou hou c'est incroyable ça va sûrement passer dans le zapping", ensuite, regardez le zapping et constatez que ça ne passe pas. Amusant à froid.

BD

Après Cryo, c'est au tour d'Infogrames et de Vent d'Ouest de se lancer à l'assaut du marché de la bande dessinée. Parmi les premières œuvres parues, on retrouve "Alone in the Dark", mis en image par Suerte, Chardot et Carnby (ça sent le pseudo, ça). Citons aussi "Prisoner of Ice" en trois volumes. Comment on parle d'une BD ? Euh, le produit, en français, est livré sans mode d'emploi. Le graphisme est en une multitude de couleurs et la chose ne nécessite aucune machine pour être consultée. Ou alors à la limite une paire de lunettes, voire, si j'ose dire, des lentilles de contact. La bande-son est nulle et il n'y a pas d'animations, sauf un scrolling à tomber par terre lorsque le bouquin glisse.



QUI ROULE, QUI ROULE...

Ceux qui ont vu le concert live des Stones diffusé le mois dernier sur Internet ont confirmé que 8 images/secondes et un son à moins de 5 kHz, c'est vraiment insupportable. Mais bon, c'est les premiers... Eh non, même pas, puisqu'un groupe américain, Sky Cries Mary, a diffusé une répétition studio pendant une heure quelques jours avant. Bon, allez, les Stones sont les premiers à faire un vrai concert live sur Internet et on n'en parle plus.

BREVETS

Très bonne initiative : les directeurs des bureaux des brevets européen, japonais et américain se sont rencontrés pour mettre au point un système d'archivage des brevets sur CD-Roms accessibles au grand public. Il faut rappeler que le dépôt d'un brevet n'est pas seulement destiné à le protéger, mais surtout à faciliter son utilisation par des entreprises – moyennant droits d'auteurs, bien entendu. Ces trois pontes ont aussi décidé de mettre en libre consultation sur Internet près de 4000 brevets concernant le SIDA. Ça devrait être ouvert au printemps, en même temps que leur premier CD-Rom anglo-japonais verra le jour.

Par le Collectif Contre le Massacre des Dindes

Donkey Kong Country, le nouveau jeu de Nintendo, s'est vendu à 500.000 exemplaires la première semaine, au rythme d'un toutes les deux secondes (soit le quart du rythme habituel des poupées Barbie).

Si ce n'est pour toi, c'est donc pour ton Amiga !

Malgré les éternels atermoiements autour du rachat de Commodore (de récentes rumeurs faisaient état de l'acquisition du constructeur par CEI, rumeurs une fois de plus démenties), on assiste ces jours-ci à une recrudescence de sorties. La CD32 est particulièrement gâtée, avec l'arrivée simultanée de Fields of Glory, UFO et Super Stardust. Si les deux premiers n'ont pas changé depuis leur adaptation sur A1200, le troisième larron propose de nombreuses séquences 3D (intro, intermédiaires), ainsi que des musiques de qualité CD. Sim City 2000 est également arrivé dans sa glorieuse version A1200 (avec 4 Mo de RAM et un disque dur obligatoire, tout de même), mais il nous est parvenu trop tard pour que nous puissions en effectuer le test. Nous vous donnons donc rendez-vous dans le prochain numéro pour sa dissection. Enfin, le génial Theme Park est à présent disponible sur A500, ce qui n'est pas le moindre des exploits, techniquement parlant. Comme quoi...

BIBLE PC

Quelques universitaires américains, travaillant pour le compte d'Oxford University Press, viennent de réaliser une Bible exempte de toutes références racistes, sexistes, de toute distinction entre les droitiers et les gauchers, et entre les classes sociales. Par exemple, "à la main droite du Seigneur" devient "à la main toute-puissante du Seigneur". Les politiquement corrects pourront se la procurer au format PC en cours d'année. On peut imaginer que la traduction de "Le premier jour, Dieu créa la lumière" soit "Le jour qui était le premier chronologiquement mais pas supérieur aux autres pour autant, Dieu, qui est quelqu'un de tout à fait comme les autres, créa la lumière et l'ombre en même temps, sans qu'il y ait précession ou avantage de l'un ou de l'autre". Et "Les premiers seront les derniers" deviendra "Les égaux seront les égaux".

SOLDES

à propos du redressement judiciaire d'Euro-CD dont on vous parle quelque part ailleurs dans les News, sachez que vous pouvez profiter de prix super écrabouillés en vous connectant sur le 3615 EUROCD, rubrique Promotions. Bon, ça coûte 2,19 francs par minute, mais vous pouvez acheter Megarace neuf pour 180 francs, par exemple. Sans vouloir être méchant, avec des prix pareils, on va finir par souhaiter que des boîtes coulent plus souvent...

MAGIC

Le jeu de cartes héroïc-fantasy "Magic : the Gathering" sera bientôt adapté en jeu vidéo par MicroProse qui vient d'en acquérir les droits. Magic a connu aux USA un succès absolument fulgurant, et les quelques centaines d'exemplaires qui sont parvenus en France ont été épuisés en un clin d'œil (mais Descartes a acheté la licence et devrait en sortir une version française bientôt). Il se fabrique actuellement 80 millions de cartes par mois ! On pourra tapper ses cartes sur PC au printemps, normalement.

Films interactifs vraiment interactifs

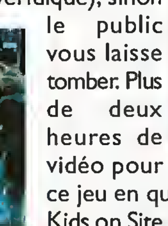


Slam City

Digital Pictures, une boîte californienne, s'est spécialisée dans la réalisation de jeux à base de vidéos digitalisées. Vous voyez le topo : on prend une équipe de tournage cinéma traditionnelle, on filme plein de chouettes trucs du tonnerre, puis on bourre tout ça sur un CD en espérant que le public y trouvera son compte. Mais depuis Demolition Man sur 3DO (voir le test dans ce numéro), où pour la première fois on a droit à un mélange réussi de scènes cinéma et de jouabilité, la barre est placée plus haut. Digital Pictures, qui a conscience de certains défauts de ses précédentes productions (interactivité réduite, lenteur des accès CD-ROM), a développé des outils miracles. "InstaSwitch" devrait permettre une réponse instantanée du jeu aux sollicitations du joueur, et "DigiChrome" est un système performant de compression vidéo. Du coup, Digital Pictures annonce la sortie prochaine de quatre produits exploitant ces techniques sur PC CD, Mac CD, 3D0 et consoles.

Supreme Warrior est un jeu de baston 100 % vidéo, qui prend place dans un village chinois au XVIe siècle. L'option marrante, c'est qu'on peut demander des voix digitalisées en anglais ou en... chinois !

Slam City est le premier jeu de basket où on peut se battre contre un vrai athlète (Scottie Pippen), plutôt qu'un sprite tout poilu. Vous devez gagner le maximum de points de "respect" (véridique), sinon le public vous laisse tomber. Plus de deux heures de vidéo pour ce jeu en quatre CD.


Supreme Warrior

Corpse Killer

Kids on Site me fait délirer d'avance. C'est le premier simulateur de bulldozer, excavateur et autres grosses machines à construire des immeubles. Y paraît que c'est le genre d'activité qui calme bien les enfants. Ils pourront donc s'asseoir aux commandes de leurs véhicules préférés et apprendre à les manœuvrer sous les bons conseils de deux personnages du genre Laurel et Hardy.

Dans Corpse Killer, on retrouve le charme des films d'horreur de série B des années cinquante. En tant qu'officier de la Navy, vous traquez un ancien biologiste du Pentagone qui a créé une armée de zombies. Ça se passe aux Caraïbes, et vous pourrez donc vous faire aider par un sympathique rastaman.

Eh bien, ça bouge drôlement du côté des films interactifs, mais je demande à voir avant de plonger !


Kids on site

SUCCÈS

Durant le troisième trimestre 94, c'est Ordinateur Pomme qui a vendu le plus de machines, avec 641.000 unités, contre 619.000 pour Compaq, son rival le plus proche. C'est la gamme PowerMac qui est à l'origine de ce succès : selon les prévisions maison, Apple en aura vendu un million dès la première année d'exploitation, et 10 millions d'ici 1997.

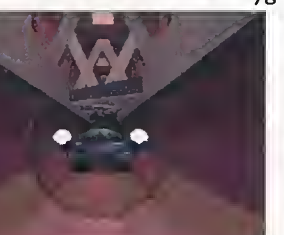
YOUPI !

Frontier Software annonce la sortie de Pinball Obsession sur Atari STE (compatible Falcon 30). Ce jeu de flipper en 336 x 500 pixels et bénéficiant de 40 couleurs, propose 4 plates-formes. Comme il se doit sur cette machine, la musique est sur 5 voies stéréo à 25 KHz, ce qui est excellent. On vous en reparlera le mois prochain.

Centre Gold, la maison-mère de US Gold, annonce le rachat de la société Core Design pour la modique somme de 5,68 millions de livres (soit 48 millions de francs).

DOUBLÉ PAR SON PC

Le problème, avec la technologie, c'est qu'elle évolue plus vite que nous. Tenez, prenez Jason Brooke, programmeur depuis des années. Un jour, il décide de programmer un chouette jeu du futur en 3D. Quand il commence à bosser, le marché PC est constitué de 286. Trois ans et demi plus tard, il a presque fini, mais il n'y a plus que des 486. Eh bien, tant mieux ! Le jeu dont il s'agit s'appelle Darker et doit sortir chez Psygnosis en février. Grâce à la technologie performante d'aujourd'hui, Darker tournera de manière très fluide sur un 486. Mais se satisfaira aussi pleinement d'un 386. Eh bien, tant mieux ! Darker exploite à fond les derniers effets en 3D temps réel : structures polygonales complexes, sources de lumière multiples, ombrage de Gouraud… Le maniement du vaisseau devrait être assez varié, plus à la manière d'un jeu Origin que dans le style d'Inferno : la simulation prend en compte la gravité et l'inertie. Le scénario, les scènes cinématiques intermédiaires, les compteurs sur le cockpit ne sont pas là que pour faire joli : tout devrait interagir dans le programme. Darker supportera aussi le casque de vision virtuelle VFX. Eh bien, tant mieux alors !





COMPTOIR

Les Deschiens sont archi-bons, alors lequel d'entre eux va mourir d'une maladie très rare ou la tête encastrée dans un camion ? Vous pouvez voter sur 3615 JOYSTICK, mais on ne sait pas où exactement, débrouillez-vous.



GAFFE

Le Japon a reconnu au mois de novembre avoir commis "une faute inexcusable" lors de l'attaque de Pearl Harbour en 1941 : ils ont oublié d'envoyer le télégramme prévenant de la déclaration de guerre. La veille au soir, le télégraphiste de l'ambassade japonaise à Washington était au pot d'adieu d'un de ses collègues, et il n'a recueilli les messages du Japon que le lendemain matin. Il était encore temps de prévenir, mais le premier secrétaire de l'ambassade n'a pas réalisé que "Le Japon se retire de la table des négociations en vue d'éviter la guerre" signifiait "Le Japon déclare la guerre". Du coup, il ne l'a fait porter qu'une heure après l'attaque. C'était pourtant pas compliqué, il suffisait de réduire la proposition : "Japon non vouloir non-guerre", qui donne "Japon vouloir guerre". Ah, ils ont pas toujours été forts en logique, les Japonais.

MUSCU

Aux US, un voleur a fait une effraction dans une école primaire pour aller voler 250 kilos de petites pièces que les enfants collectaient depuis l'été dans une grande vasque en verre, afin de s'offrir des livres. Et ça représente combien, 250 kilos de thunes ? 4500 balles ! Pas rentable du tout. Il aurait mieux fait de piquer les bouquins, le voleur, il serait moins bête, à l'heure qu'il est.

IL VA LE FAIRE TOUT SEUL !

Les studios Walt Disney rentrent à leur tour dans la danse ; après avoir confié pendant des années la réalisation de ses jeux à des partenaires extérieurs (Virgin, Capcom, Infogrames, etc), le géant a décidé de faire lui-même ses propres jeux et ses propres éducatifs, sur Nintendo, Sega et PC CD-Rom. Disney Interactive occupera 200 personnes et annonce son premier jeu sur consoles pour 1995.

La vingtième cérémonie des César, qui aura lieu le 25 février, sera présidée par Steven Spielberg.

CLEANSWEEP

Quaterdeck, éditeur du célèbre gestionnaire de mémoire haut de gamme sur PC, propose depuis peu un utilitaire de désinstallation pour Windows. Ceux qui utilisent régulièrement l'interface de Billou savent bien de quoi je parle. Cleansweep se débrouille pour analyser tous les fichiers communs à une application, et se charge de les effacer automatiquement. Une chouette femme de ménage qui évite de se retrouver avec des tonnes de fichiers à la con. En voilà un programme qu'il est bien !

ÉTUDE SÉRIEUSE

L'un des plus gros instituts de recherche du monde, SRI, vient de consacrer deux ans et 8 millions de francs à l'étude du phénomène Internet. Leur conclusion (authentique) : "L'autoroute de l'info est un concept trop vague et trop mal défini pour y investir de l'argent. Et Internet n'est qu'un mythe monté en épingle par les médias". Et vous savez ce qu'ils vont faire pendant les deux ans qui viennent ? Une étude sur le multimédia vidéo numérique. Ils sont capables de nous dire que c'est un coup monté des Russes.

UN SOFT POUR MIC

C'est Mic Dax qui va être content ! Alors voilà, c'est des Anglais qui programment du côté de Londres et Manchester. Teeny Weeny Games, qu'ils s'appellent. Même que Mortal Kombat sur PC et Discworld (grand jeu d'aventure qui devrait pas tarder à sortir), c'est eux. Mais quel rapport avec Mic Dax, me direz vous ? Eh bien, y paraît que l'un des membres de TWG est fou de flippers. Ah que ouais, pas seulement fou mais carrément givré. Et il en a assez de ces softs où l'inertie est moyennement bien gérée. Du coup, ils sortent leur propre jeu qui devrait révolutionner le genre. Non, vraiment ! Alors Pinball Rage, c'est pour PC CD-ROM début 95 : six flips différents avec plusieurs plateaux, multiballes, plein de musiques et dialogues digitalisés, des animations… Au rancart, Eight Ball Deluxe !



PAR JNN

Au 30 juin 1994, les ministères français devaient 2,2 milliards de francs à France-Télécom. • Au secours, Dominique Laurent revient ! • Corel, la société canadienne connue pour ses programmes graphiques (CorelDraw), se lance dans le jeu. Les premiers sortiront mi-95.

LE MUR

Ubi Soft commercialisera prochainement "Berlin", un jeu économique assez original, puisqu'il va vous permettre de relancer l'économie en ex-RDA. Ce jeu pour PC et Amiga, sera en version française intégrale. On pourra y consulter l'historique de 25 villes. Comme c'est le cas avec les petits copains, genre "Sim City", c'est par la voix du peuple que vous connaîtrez l'indice de satisfaction concernant votre gestion.



Armistice

En attendant la concrétisation des annonces faites par Apple, IBM et Motorola dont nous vous parlions le mois dernier, Apple annonce la sortie du Power Macintosh 6100 DOS Compatible. Comme son nom l'indique, la machine devrait permettre de faire tourner indifféremment des logiciels Macintosh et PC (DOS et Windows) sans aucun problème grâce à la présence du logiciel Softwindows. Il faut dire aussi que ce qui rend ce miracle possible, c'est la présence, sur la même carte-mère, d'un processeur PowerPC 601 et d'un processeur Intel 486DX2/66. Par simple combinaison de touches, on passera d'un système à l'autre. Il sera bien entendu possible de couper/coller de l'un vers l'autre. Du coup, l'engin devrait profiter d'une logithèque de 60.000 titres. Aux dires d'Apple, l'engin est plus particulièrement conçu pour un usage domestique et en entreprise. En clair, ça s'appelle une bécane universelle. Le 6100 sera équipé d'une carte Soundblaster 16, d'un port Ethernet et de 16 Mo de RAM. Il permettra, sans ajout, d'utiliser deux moniteurs, l'un affichant le Mac, l'autre le PC. Bien entendu, le disque dur et le lecteur de CD-ROM interne seront compatibles avec les deux univers. IBM devrait également faire l'annonce d'une machine similaire dans les semaines à venir.

EMULATION

Apple devrait sortir au printemps prochain son premier PowerMac avec bus PCI, en améliorant au passage la vitesse d'émulation 680x00 du processeur. En effet, tous les programmes Mac jusqu'à présent étaient écrit pour les processeurs de la famille 68000 ; mais les nouveaux PowerMac tournent avec un processeur RISC, le PowerPC. Pour exécuter d'anciens programmes, il faut donc traduire chaque instruction 68000 en une instruction PowerPC, puis exécuter celle-ci. C'est ce qui se passe dans les PowerMac actuels. L'inconvénient, c'est que lorsque l'ordinateur entre dans une boucle, chaque instruction est traduite et exécutée autant de fois que la boucle se répète. La nouvelle méthode d'émulation permet de repérer les boucles, et de les traduire globalement au début, pour n'avoir plus ensuite qu'à exécuter les instructions résultantes autant de fois que nécessaire.

INFOS FAUSSES

Les hyènes de la presse tabloïde et leur cortège de valets aux mains sales n'ont pas hésité à se livrer aux attaques les plus basses à l'encontre de nos jeux vidéo, dans leur numéro 37. La photo placardée en première page de leur "journal" est une mystification éhontée n'ayant d'autre but que d'attaquer l'informatique de loisir, cette belle industrie dont le moindre mérite est d'éclairer le regard de la jeunesse.


CHAQUE LUNDI • 4 F • TOUT LE MONDE EN PARLE !

INFOS DU MONDE

RECRUTEMENT
Votre corps révèle votre caractère

VICTIME DES JEUX VIDEO !

IL A TROP JOUÉ SUR SA CONSOLE JAPONAISE

Mario a abusé des jeux vidéo. Il est victime d'une étrange déformation crânienne. Page 7

Non, monsieur le "grand reporter" ! Cet enfant à l'encéphale hypertrophié ne s'appelle pas Mario, mais René. Je le sais, car c'est mon neveu. De plus, il n'a pas tout à fait neuf ans, comme vous n'hésitez pas à l'écrire avec insouciance en page 7, ligne 20, mot 4, mais huit ans et demi. De qui se moque-t-on ?

CEI OÙ SONT NÉES MES AMOURS...

Des nouvelles de Commodore ? Avec plaisir, les voici : rien de neuf. Au 16 décembre, le syndic en charge du redressement judiciaire n'a toujours pas pris de décisions en ce qui concerne un éventuel repreneur ; on sait seulement que les partenaires financiers de CEI, la chaîne américaine de distribution, ont repris leurs billes, ce qui semble laisser le champ libre à l'équipe de C = UK, qui a fait une offre ferme pour le rachat des biens, des brevets et des stocks de Commodore. Suite le mois prochain.

NE ZAPPEZ PAS !

Grande première pour un jeu PC CD-ROM, le jeu "Rise of the Robots" bénéficie d'une publicité à la télévision. On parie que le jour où les éditeurs de jeux seront devenus des annonceurs vraiment intéressants, on n'entendra plus parler du "danger" des jeux vidéo? En tout cas, bravo à Mirage** et **Time Warner d'avoir osé mettre les pieds dans le PAF.

SUPPLÉMENT

Vous avez été des milliards à nous demander comment vous pouviez nous faire parvenir les cinq francs supplémentaires que nous vous demandions pour Joystick, le mois dernier. C'était une blague : facile, de mauvais goût, un peu idiote, mais une blague tout de même. Vu le nombre de lecteurs à avoir posé la question par téléphone, par courrier ou par Minitel, il y en a forcément qui ont payé les cinq francs. Heureusement pour ceux-là, nous avons prévenu les marchands de journaux, ils ne pourront payer ce numéro que 25 francs au lieu de 30.

(c'est une autre blague...)

NOTRE AVENIR

Si vous souhaitez ouvrir un service innovant sur les prochaines autoroutes de l'information que l'Etat souhaite mettre en place d'ici 20 ans, si vous dites «one shot» au lieu de «ponctuellement», «sankaeffe» au lieu de «cent mille francs», «print» au lieu de «écrit», alors il vous faut absolument répondre avant le 26 janvier à l'appel à propositions pour expérimentations lancé par le gouvernement. Prenez vite votre bebop et composez le 47 87 15 15, l'appel coûte 0,000615 KF.



Dragon Lore

La légende commence.™





PAR LE BEST OF DE L'ÉQUIPE

C'est finalement avec Bandaï qu'Apple a choisi de s'associer pour créer une nouvelle console de jeu. Elle sera basée sur le processeur PowerPC, coûtera dans les 3000 francs et sera peut-être en vente dès cet été.

La Lyonnaise des Octets

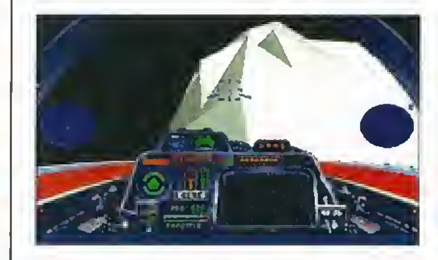
Sony Electronic Publishing, France Télécom et la Lyonnaise Communication-TV Câble se proposent de mettre en place un service de téléchargement de jeux vidéo sur PC via le câble. La facturation, indépendante de la durée de connexion au réseau, fera l'objet d'un abonnement mensuel. Cette initiative, qui devrait voir le jour après une expérimentation sur une "population test" fera également l'objet d'un test marketing. En effet, 40 % des abonnés au Câble disposent d'un micro ordinateur. Sympa, mais l'une des phrases du communiqué de presse laisse perplexe : "Par cette première expérimentation, Sony Electronic Publishing, Lyonnaise Communication-TV Câble et France Télécom entendent prendre part concrètement au débat sur la société de l'information". L'expérience n'est pas encore commencée, et voilà que les intervenants commerciaux se posent en juge et partie. On veut une société des loisirs, pas d'une société de la désinformation !

X COLLECTOR

X-Wing n'est pas mort, qu'on se le dise. Il vient même de prendre du grade dans une version intégrale en CD-ROM.



Celle-ci regroupe le jeu original, les scénarios B-Wing et Imperial Pursuit, mais jouit surtout d'une amélioration notable du moteur 3D qui devient de fait identique à celui de Tie Fighter (ombrage de Gouraud en lieu et place de simples surfaces pleines), et de sons encore plus réalistes (stéréo, meilleure qualité, gestion de la Gravis et de l'AWE32...). Signalons, qui plus est, les briefings entièrement parlés et six missions totalement inédites. Tout ça pour 399 balles ! On aurait tort de s'en priver, non ?



MORTEL

Acclaim se lance à l'assaut du marché CD-ROM avec un titre qui devrait être attendu avec impatience par beaucoup : "Mortal Kombat II" sur PC-CD. Devraient suivre, dans le courant de l'année, toujours sur CD-ROM : "WWF Raw", "NFL Quaterback Club", "NBA Jam Tournament Edition" et "Batman Forever", inspiré du prochain film de Warner. Rappelons que les versions Sega et Nintendo de "Mortal Kombat II" ont déjà rapporté 50 millions de dollars.

TUNER

Sharp vient de commencer la fabrication d'un tuner télé adaptable utilisable sur micro et sur portables équipés d'un écran couleur à matrice active, sous la forme d'une carte PCMCIA (à peine plus gros qu'une carte de crédit). Ça existera en PAL et en NTSC, naturellement. Et en SECAM ? Houlà...

CD AUTO

Le premier magazine automobile sur CD-Rom vient de voir le jour. Il s'appelle Class Auto CD et c'est un supplément disponible sur abonnement uniquement auprès de Class Auto Magazine (qu'on trouve, en principe, en kiosques et librairies). Il est divisé en quatre parties : essais, actualité, consommation et services. Des vidéos montrent les voitures sous toutes les coutures. Euh... Voilà.



OPERATION CHARME
Le prochain mondial de l'automobile se déroulera du 6 au 16 octobre prochain. Prototypes envoûtants, coupés en tout genre, cabriolets, berlines de luxe, ou plus simplement les voitures de série rivaliseront d'audace pour vous séduire.

JOYPOLIS

A Shin Yamashita, Yokohama, près de Tokyo, vient de s'ouvrir Joypolis, une gigantesque salle d'arcade. L'attraction vedette est "VR-1", un "ride" en réalité virtuelle où les joueurs prennent place sur une plate-forme articulée comme le "Star Tour" de DisneyLand Paris. Les participants mettent des casques à détection de mouvements, ce qui leur donne un champ de vision synthétique à 360°. Ils peuvent admirer une bataille de vaisseaux volants au-dessus d'une mégapole du futur, et y participer grâce à des systèmes de tir contrôlé à partir de leur siège. Ce "ride" reproduit évidemment l'illusion du mouvement, mais les images dans les casques sont de faible définition, et le rafraîchissement n'est pas non plus à la hauteur. D'autres attractions permettent de découvrir son thème astral en vidéo (Astronomicon) ou de poursuivre des fantômes dans des voitures articulées (Ghost Hunters).

Au dire des premiers joueurs, ça bouge pas mal du tout. D'ailleurs, la publicité pour ce centre parle du nouveau procédé "Basic Universal Reflector Prism" (ce qui donne : B.U.R.P.). Ça veut tout dire : "Papa, j'ai encore gerbé dans mon casque... ouin !". Le prix de l'entrée est très attractif : 18 F pour un enfant, et 30 F pour un adulte. Un autre Joypolis va bientôt être installé à Los Angeles. Au fait, j'oubliais, malgré le nom, c'est pas Joystick qui installe les Joypolis. Non, c'est une société qui s'appelle Sega. Sega ? Sega ? C'est plus fort que moi, mais j'arrive pas à me rappeler où j'ai déjà entendu ce nom...

LE MONDE VIRTUEL APRÈS L'HEURE DE LA FERMETURE

Pon Pon Pon Pon

LA RÉSISTANCE S'ORGANISE

Contrairement à ce qui avait été annoncé le mois dernier, IBM équipera bien ses PowerPC du système d'exploitation d'Apple, MacOS (successeur de l'actuel "Système 7"), selon des modalités qui restent à définir (on leur fait confiance pour faire des contrats de huit cent mille pages), en plus d'OS/2. Motorola, Matsushita, Pioneer et Panasonic ont déjà signé des accords avec Apple pour avoir le droit d'en faire autant.

615

IBM prépare la version 615 du PowerPC, qui se distingue des autres processeurs de la même famille par l'émulation directe des 80x86, les processeurs des PC actuels. Selon des études préliminaires, il sera aussi rapide qu'un Pentium, et une version ultérieure sera même compatible broche à broche avec le Pentium, ce qui signifie qu'on pourra remplacer l'un par l'autre. Sortie prévue en fin 95, au plus tôt ; le but est bien évidemment de faire passer les entreprises au PowerPC sans heurt.

ON EST IMPATIENT DE VOIR CE QUE VOUS ALLEZ EN FAIRE !

IBM sort le DOS 7 au printemps. Microsoft hésite à suivre, préférant tout miser sur Windows 95 plutôt que sortir un MS-DOS 7.

OSCARS DU JEU

Les premiers Oscars du jeu ont eu lieu dans les locaux d'Universal Studio à Hollywood le mois dernier. C'est Leslie Nielsen ("y a-t-il un flic...") qui présentait la cérémonie. 7th Guest a été élu meilleur jeu CD-Rom de l'année.

AMSTRAD

Y en a-t-il parmi vous qui ont possédé un Amstrad ? Vous vous souvenez ? Eh ben, Amstrad ne va plus très bien, et a décidé de cesser de vendre des PC par l'intermédiaire de revendeurs, pour se consacrer exclusivement à la vente par correspondance. La société ne pèse "plus" qu'un milliard et demi, contre 10 milliards en 89. Dure chute.

MEDIA

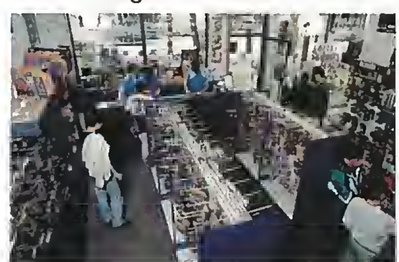
Microïds est un petit cachotier. L'éditeur avait en effet oublié de nous signaler la création, en octobre dernier, d'un nouveau département appelé "Eremédia". À l'aide de ses propres outils de développement, Eremédia élaborera des solutions multimédia dans le domaine de la communication, l'archivage, la formation, etc., pour stations multimédia et bornes CD-ROM et CD-I.

Hermit

Raté ! il ne s'agit pas du célèbre protocole de transmission de données, mais de Kermit la grenouille, de Piggy, des cochons dans l'espaaace et autre Gonzo. Qu'on se le dise, Activison et Jim Henson Production, la boîte du créateur des Muppets, nous préparent un CD-ROM sur PC. Ce jeu d'aventure, appelé "Muppet Treasure Island", sera plus particulièrement destiné aux petits, mais il n'y a pas de raison que les amateurs plus âgées de la série ne puissent en profiter. C'est vrai, ce serait assez injuste, vu que les tout petits ne connaissent pas les "Muppets", alors que nous oui. On ne s'est pas tapé des dimanches entiers de Jacques Martin pour rien.

ULTIME

Le magasin Ultima vient d'ouvrir deux magasins, l'un dans le 11ème arrondissement de Paris, 5, boulevard Voltaire, et l'autre dans le 13ème arrondissement, 57, avenue des Gobelins. On trouvera, dans ces magasins, toutes les machines CD, mais aussi et surtout les jeux sur CD-ROM. Plus de 1 000 titres proposés entre 100 et 500 F, et lorsque vous avez fini un jeu, Ultima vous le rachète ou vous propose du troc. Un abonnement de 50 F permet d'emprunter des jeux.

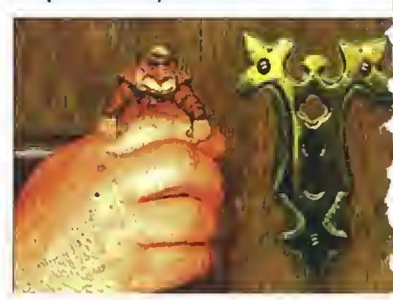


KICK OFF CUP, LE RETOUR

Vous sauvenez-vaus de la Manager Cup qui fut arganisée en 1993 par Baptiste Charden ? Cette excellente initiative semble avoir suscité l'émulatian, puisque nous voyons aujaurd'hui éclore la Kick Off Cup '95, œuvre de deux fanatiques de l'Amiga nommés Olivier Menant et Raffaele Cucciniella. Si vaus désirez participer à cette nauvelle campétitian, rien de plus simple : il suffit de reprendre vas meilleures sauvegardes, réalisées sur l'illustre Player Manager et d'envayer vatre équipe sur disquette ainsi que 50 F à Olivier Menant, 181, rue de la Varende, 76320 Saint-Pierre-Les-Elbeuf, avant la date-butoir du 28 janvier 1995. Les équipes ainsi envayées se rencantreront sur Kick Off 2 (sans interventian humaine) dans deux campétitions distinctes, à savoir la Kick Off Cup et le Champiannat Européen, le tirage au sart du premier taur intervenant le 29 janvier 1995. Chaque participant devra abligatairement envayer une équipe de quinze joueurs numérotés de 1 à 11, deux remplaçants numérotés 12 et 14, ainsi que deux jakers. Durant le déroulement des épreuves, les jaueurs recevront un magazine à taus les taurs (Coupe) ou tautes les cinq journées (Champiannat). Taus les finalistes recevront, avec leurs lats, une cassette vidéo retraçant les matches les plus importants. Lats ? Eh oui, grâce au cancaurs d'Ubi Saft, vous pourrez gagner de nombreux prix tels que des cassettes vidéa de la finale, des caupes, trophées et T-shirt floqués "Kick Off Cup 95", ainsi que d'autres lats restant encare à définir. Si vaus désirez abtenir des infarmations camplémentaires au un extrait du règlement, vaus pauvez joindre Olivier ou Raffaele respectivement au : 35 78 62 38 au 35 78 34 77.

LES PAPYS JOUEURS

La mode est en ce moment à la "ressortie" ou l'adaptation d'anciens jeux. À croire que les éditeurs commencent à prendre conscience que des tonnes de graphismes sur CD ne suffisent pas à rendre un jeu intéressant. Ainsi, Elite 3 est prévu pour bientôt, Damoclès va arriver sur PC, quatre ans après sa sortie sur Amiga, et voilà le retour de Tir Na Nog qui a connu la gloire en 1983 sur Spectrum ! TNN est un jeu d'aventure basé sur la mythologie celtique, et il offrait déjà un graphisme et animations stupéfiantes avec des dessins de personnages gigantesques pour l'époque (NDLR : en gaélique, "Tir na nog" veut dire "terre de l'éternelle jeunesse". C'est un peu le Valhala celte). Dans la version moderne sur CD, Greg Folis a voulu rassembler toute l'expérience qu'il a pu accumuler sur la conception des jeux : scénario en béton, pas d'interface "pointer-cliquer" (ça devient lourd), des graphismes faits à la main à l'ancienne... Tout ça ne préjuge pas du résultat, mais la démarche de Greg mérite le respect. Vas-y Greg, on te soutient !





PLAYB. CH. PARTEN.

Playboy cherche actuellement un partenaire pour lancer dès l'an prochain un service télématique dédié. C'est motivé par la constatation que le mot le plus utilisé sur Internet est le mot "sex", et que le mini-serveur Playboy actuel (qui est sur Internet et sur lequel on ne peut que s'abonner ou commander des gadgets) connaît un vif succès. N'oublions pas que les Américains n'ont toujours rien de semblable à notre Minitel rose, si ce n'est quelques BBS isolés qui se font arrêter les uns après les autres pour pornographie.

PRESSION

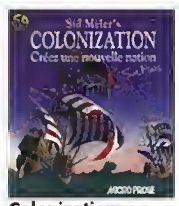
Un peintre portugais de 37 ans fait la grève de la faim depuis le 13 novembre pour exiger qu'une chaîne câblée en langue portugaise émette 24 heures sur 24 et gratuitement. Ça se passe dans une petite ville près de Boston, aux USA, où près d'un tiers des 75.000 habitants est de langue portugaise. Il ne boit que de l'eau et des jus de fruits et a avoué au bout d'une semaine que c'était dur. Time-Warner a proposé à ce peintre de fournir une chaîne qui serait gratuite pendant un an et payante après, le peintre a refusé. On en est là des négociations.

VPC Games EXPRESS

le spécialiste de la vente par correspondance de jeux Mac et PC sur 3,5" et sur CD-ROM

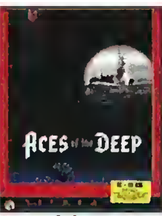
Si vous trouvez moins cher, Games express s'aligne sur les prix et vous offre un cadeau surprise.*

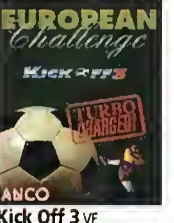

Under a Killing Moon VF
CD REF : 33063 379 Fttc


Colonization VF
3,5" REF : 33073 319 Fttc
CD REF : 33083 319 Fttc


Dragon Lore VF
CD REF : 33093 329 Fttc


Delta V VF
3,5" REF : 33103 329 Fttc
CD REF : 34713 329 Fttc

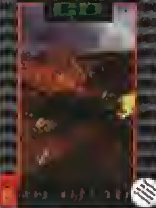

Aces of the Deep VF
3,5" REF : 34723 299 Fttc
CD REF : 33113 299 Fttc


Kick Off 3 VF European Challenge
3,5" REF : 34503 249 Fttc

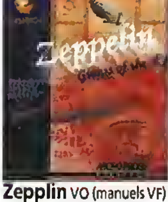

Les Coupes du Monde de Football VF
CD REF : 34513 299 Fttc

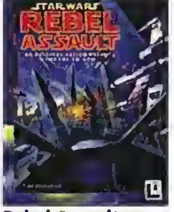

Little Big Aventure VF
CD REF : 34523 379 Fttc

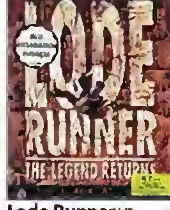

Doom II VF
3,5" REF : 33123 299 Fttc
CD REF : 33143 379 Fttc


Comanche+Miss 1&2 VF
CD REF : 33143 389 Fttc

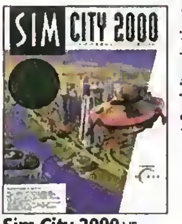

FIFA Soccer VF
3,5" REF : 33153 279 Fttc
CD REF : 33163 279 Fttc


Zepplin VO (manuels VF)
CD REF : 34703 279 Fttc


Rebel Assault VF
CD REF : 33193 359 Fttc


Lode Runner VF
3,5" REF : 34563 229 Fttc


Rise of the Robots VF
CD REF : 34553 319 Fttc


Sim City 2000 VF
3,5" REF : 34533 249 Fttc
CD REF : 34543 319 Fttc


Al-Qadim VF
CD REF : 34613 289 Fttc

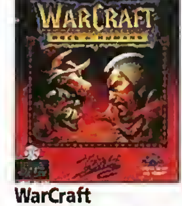

Dark Forces VF
CD REF : 34623 NC

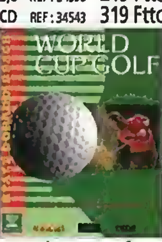
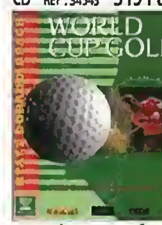

Ecstatica VF
CD REF : 34633 309 Fttc

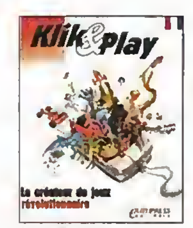

Magic Carpet VF
CD REF : 34643 379 Fttc


Sam & Max VF
3,5" REF : 33253 349 Fttc
CD REF : 34883 349 Fttc

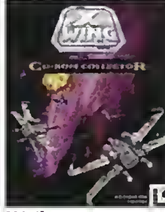

Ultimate Body Blows VO
3,5" REF : 34573 239 Fttc

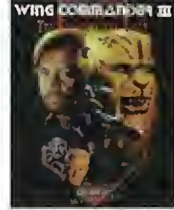
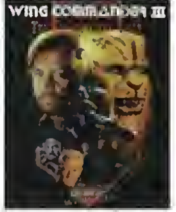
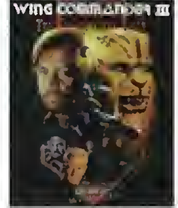

WarCraft Orcs & Humans VF
3,5" REF : 34583 329 Fttc
CD REF : 34593 329 Fttc



World Cup Golf VO
CD REF : 34603 279 Fttc


Klik & Play VF
3,5" REF : 33233 339 Fttc


Myst VO (manuels VF)
CD REF : 33273 349 Fttc


X Wing VF
CD REF : 34653 329 Fttc




Wing Commander III VF
CD REF : 34663 429 Fttc

Theme Park VF
3,5" REF : 33363 349 Fttc
CD REF : 33373 349 Fttc

Ravenloft VF
3,5" REF : 34733 309 Fttc
CD REF : 34693 329 Fttc

System Shock VF
3,5" REF : 33403 289 Fttc
3,5" REF : 34893 289 Fttc

Transport Tycoon VF
3,5" REF : 34673 319 Fttc
CD REF : 34683 319 Fttc

Listing complet de nos jeux sur le 3615 VPC express

Jeu	Support	Réf.	Prix
Dawn Patrol VF	3,5"	34713	329 Fttc
	CD	34723	329 Fttc
Police Quest VF	3,5"	34733	279 Fttc
	CD	34743	309 Fttc
Battle Isle 2 VF	3,5"	34753	329 Fttc
	CD	34763	329 Fttc
Battle Isle 2 scenario VF	3,5"	34773	219 Fttc
	CD	34783	219 Fttc
Field of Glory VF	3,5"	34793	269 Fttc
Armored Fist VO	3,5"	34803	319 Fttc
	CD	34813	339 Fttc
Tie Fighter VF	3,5"	33323	319 Fttc
Land of Lore VF	CD	34823	309 Fttc
Dungeon Master 2 VF	3,5"	34833	NC
	CD	34843	NC
Megarace VF	CD	33263	199 Fttc
The Settlers VF	3,5"	34853	339 Fttc
Creature Shock VF	CD	34863	329 Fttc
Lucas Arts Heroes VO	3,5"	34873	339 Fttc
Civilisation VF (DOS)	3,5"	33343	279 Fttc

* Produits achetés et garantis en France dans les mêmes conditions





commandez nos catalogues sur le
3615 VPCexpress





VPC express :
142, av. Gabriel Péri
93400 Saint-Ouen

express !
commandez par téléphone ou par Minitel
frais de livraison : 40 F ttc par commande

36 68 91 19
Commandes 24h/24
sur boîte vocale 2,19 F/mn

3615 VPCexpress
Commandes et infos
sur Minitel 1,27 F/mn

Toutes nos offres sont valables dans la limite des stocks disponibles

renseignements
Tél. : (16-1) 40 11 50 50
Fax : (16-1) 40 11 29 73

LORD CASQUE NOIR

DEUX GROSSES PÉDALES

Un palonnier d'avion avec frein au bout des pédales, voilà qui offre un degré de réalisme maximum. Le compagnon indispensable de tout simulateur de vol, du moins si l'on veut prendre son pied. Ça marche aussi pour les voitures, vu que les pédales sont analogiques.

Fabricant : CH Products

ELLE KIT LA FAMILLE

Le nouveau bundle d'Ubi Soft met l'accent sur le français. Il inclut une carte son ProSonic 16, un lecteur de CD 562 B de Panasonic, un casque, et les CD Dragon Lore, Sam & Max Hit the Road, Klik & Play, Atlas du Monde 4, Cuba et La Technologie du CD-ROM.

Distributeur : Ubi Soft
Téléphone : (1) 48.18.50.00
Prix TTC : 2 290 F





TRACKBOULE

Un nouveau trackball qui n'a rien de plus que les autres, si ce n'est une robustesse à toute épreuve et une boule bien grosse et bien lourde offrant une plus grande précision.

Fabricant : CH Products



Le kit MV1100

NOUS SOMMES KIT

Quatre nouveaux kits chez Monsieur MediaVision : le MV1100 avec un lecteur CD double vitesse, une carte son 16 bits ProAudio, est accompagné de six CD dont le CompuServe Starter CD. Les kits MV2100 et MV3100 comprennent, quant à eux, 11 et 18 applications dont un joystick pour le dernier. Le MV4100 est aussi le plus cher, avec un lecteur de CD portable, une carte son 3D Premium et 18 titres CD.

Fabricant : MediaVision
Prix TTC : de 1 990 à 4 790 F

KIT À EN FAIRE TROP

Une carte sonore 16 bits avec triple interface CD (comp. WaveBlaster ou KorgWave), un lecteur CD 562 B, une paire d'enceintes amplifiées ainsi que Armored Fist, Dragon Lore et Rebel Assault constituent l'ensemble du kit Maxi Sound CD 16 de chez Guillemot.

Distributeur : Guillemot
Téléphone : (1) 99.08.90.88
Prix TTC : 1 990 F



16, COMME 2 X 8

La nouvelle carte son d'Orchid accepte trois sortes d'extensions du genre WaveBlaster avec laquelle elle est compatible : la WaveBooster 2 Mo, 4 Mo ou 4 Mo + effets spéciaux. Compatible SoundBlaster Pro et Sound System, elle est aussi dotée d'une interface Mitsumi et SCSI (en option).

Fabricant : Orchid
Prix TTC : 990 F



Gagnez des cadeaux et des abonnements en regardant

Pour ceux d'entre vous qui ne le savent pas, Luna Park est une émission diffusée en Belgique (RTBF) le samedi vers 17h20 (rediffusée le mercredi à 16h00) et sur le câble (TV5 Europe, le mardi aux alentours de 17h15) où l'on parle de jeux vidéo. Bien sûr, on ne parle pas que de jeux vidéo dans Luna Park, mais la majeure partie de l'émission reste toutefois consacrée aux produits Nintendo, Sega, Atari, PC et Amiga.

Dans le cadre d'un partenariat entre Luna Park et les magazines Joystick/Joypad, vous pourrez chaque semaine remporter des cadeaux mais aussi des abonnements. Comment ? La démarche est bougrement simple.

Regardez l'émission et participez au concours que vous proposent Sam et Maniac, les deux animateurs vedettes qui déchaînent les passions des téléspectateurs du monde entier. Envoyez ensuite une carte postale à l'adresse mentionnée lors de l'émission, et collez la vignette qui se trouve sur cette page. De cette façon, si le tirage au sort vous désigne comme vainqueur, vous remporterez alors peut-être, en plus du cadeau Luna Park, un abonnement à Joystick. Notez bien la date de l'émission, elle figure sur le coupon. Pour participer, il faut impérativement renvoyer le coupon où figure la date de la diffusion de l'émission à laquelle vous participez.

Alors, tous à vos vignettes et ne manquez pas Luna Park !









Frédérick Raynal, réalisateur de Alone in the Dark™ et son équipe vous présentent Little Big Adventure™ ...
un voyage dans un univers entièrement nouveau grâce à la technologie du CD-ROM...
Un véritable délice pour les yeux, avec Twinsen pour vedette, Le héros égaré dans un monde périlleux
ELECTRONIC ARTS
MS-DOS
Little Big Adventure
From Frédérick Raynal, the director of Alone in the Dark™
ELECTRONIC ARTS®
Pour plus d'informations sur Little Big Adventure, téléphonez au 72-17-07-03 ou écrivez à Electronic Arts, 12 rue du Château d'eau, 69410 Champagne au Mont d'Or • © Adeline Software International. Tous droits réservés • Adeline Software International et son logo sont des marques de Adeline Software International, S.A. • Alone in the Dark est une marque de Infogrames/ I.Motion. SGI est une marque de Silicon Graphics Inc. • Electronic Arts est une marque déposée de Electronic Arts. • Nécessaire : 25MHz 486 ou plus. 4Mo RAM. SVGA 256 couleurs. Disque dur (11Mo disponibles). MS-DOS 5.0 ou version ultérieure, Lecteur CD-ROM simple vitesse. Carte Vidéo compatible VESA. Soundblaster ou carte sonore compatible.
ADELINE SOFTWARE INTERNATIONAL

son attitude peut varier selon quatre modes de comportement possibles : normal, sportif, discret et aggressif.

Aggressive (Auto)

Suivez ses aventures au cours des 12 chapitres d'action qui se déroulent sur deux hémisphères gigantesques. Vous visiterez 120 lieux différents...

Chacun d'eux parsemé d'énigmes et de pièges, de véhicules fantastiques à piloter et de fabuleux objets à découvrir...

Une I.A. évoluée anime ce formidable voyage en offrant un nombre infini de réactions à chacune de vos actions...

Vous n'avez encore jamais rencontré un jeu tel que Little Big Adventure...

sauf si bien sûr...

Vous avez fait le même rêve!

Technologie

Matrox s'intéresse aux jeux !





REMARQUE

Les cartes "Impression Plus" et "Impression Lite" ne sont pas les mêmes que l'ancienne carte "Impression 3 Mo" de ce même constructeur. La seule différence entre l'Impression Lite et L'Impression Plus réside dans la possibilité d'étendre la mémoire. Toutes deux sont fournies avec le CD-ROM 3D SuperPack

1 Le panneau de contrôle sous Windows permet de changer de résolution sans rebooter, de zoomer ou de créer un bureau virtuel plus grand que l'écran.

2 Le jeu Spectre de Velocity revu et corrigé pour la Matrox.

3 Animations 3D en temps réel en SVGA et en 65 535 couleurs à 25 images par seconde ne posent aucun problème à la MGA Impression Lite.

Matrox
(1) 45.60.62.00

Ce constructeur canadien a été le premier à proposer des cartes vidéo 64 bits. Essentiellement destinées à des applications graphiques comme Windows ou AutoCad, la Matrox Impression Plus (ou Lite) sait aussi, grâce à une puce spécialisée, accélérer les calculs en 3D temps réel. Des capacités que les développeurs de jeux ne sauraient ignorer.

Réputée pour sa très grande rapidité sous Windows, la MGA de chez matrox est aussi connue pour ses performances exécrables sous DOS, à tel point que certains jeux en deviennent carrément injouables. Si les deux dernières cartes "Impression" ne viennent pas corriger ce problème, elles possèdent des atouts incontestables pour la création de jeux en 3D.

À l'origine conçue pour accélérer les programmes de calculs d'images de synthèse, Impression est capable de générer des formes polygonales complexes et de les habiller avec des ombrages de Gouraud en temps réel. Pour démontrer la puissance des fonctions câblées, Matrox fournit avec Impression (Plus et Impression Lite, la première étant extensible à 4 Mo et pas l'autre) un CD-ROM nommé "3D SuperPack" contenant trois jeux en 3D. Le premier, Sento de 47 Tek, n'est autre qu'un beat'em up utilisant à fond les fonctions de la carte grâce à des effets d'éclairage, de zoom et de rotation sur des personnages très détaillés et fort bien dessinés. En SVGA (640 x 480) et en 65 000 couleurs, c'est d'une beauté hallucinante et d'une rapidité jusque-là inédite. Le second jeu est encore plus flagrant. Il s'agit d'une simulation de vaisseau survolant un paysage fractal, toujours en SVGA et en 16 bits (65 000 couleurs et des brouettes). À une cadence de 25 images par seconde sur un DX2 66, c'est à peine croyable. De plus, les vaisseaux qui viennent à votre encontre sont entièrement ombrés et explosent dans une myriade de polygones. Quant au dernier soft, il s'agit d'une très belle adaptation de Spectre VR, mais à l'animation trop lente. Quoi qu'il en soit, la démonstration est réussie.

De par sa faculté à générer des formes tridimensionnelles et à en calculer les déplacements sans intervention majeure du processeur de la machine, la MGA Impression est à ce jour la seule carte capable de donner naissance à une nouvelle génération de jeux en 3D proches de ceux que l'on trouve dans les salles d'arcade.

Mais voilà, faire des jeux en 3D d'enfer, c'est bien beau, encore faut-il attirer un public ludique pour espérer s'approprier le succès escompté. A priori, ce n'est pas en fournissant une prestation aussi médiocre sous DOS que le joueur va sciemment dépenser plus de 2 000 F dans une carte qui lui servira juste pour un jeu ou deux, et qui dégradera la rapidité d'affichage de tous ceux qu'il possède déjà, notamment ceux fonctionnant en SVGA. Conscient de ce problème, la MGA peut fonctionner comme seconde carte. C'est-à-dire que si elle détecte une carte VGA déjà présente dans le système, elle s'inhibe automatiquement jusqu'à ce qu'un programme fasse appel à ses drivers, auquel cas elle prend le relais en inhibant à son tour la carte existante. Tout ceci se fait par transparence, pour peu que l'on possède un Bios récent. Reste qu'il faut disposer, dans cette configuration, d'un second moniteur ou d'un moniteur à double entrée vidéo (comme le MAG 17" à tube Sony, par exemple).

Les développeurs intéressés par ces cartes devront prendre contact avec Matrox, qui tient à leur disposition un kit de developpement. De plus, une certaine société dénommée TenBerry Software, vient de lancer un driver capable d'exploiter les fonctions accélérées de la carte à partir du DOS. À ce jour, seule une version de Doom en SVGA a vu le jour, mais Virgin annonce d'ores et déjà que certains de leurs futurs produits incluront une option exploitant cette carte. Infogrames et Adeline Software se disent eux aussi intéressés. Allez, pour peu qu'un éditeur nous sortent le Flight Simulator du siècle, la MGA va faire un méchant carton. Messieurs les éditeurs de jeux, c'est à vous de jouer !

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

Bus : PCI, VL8 ou ISA
Rom Vidéo : 2 Mo (extensible à 4 sur l'Impression Plus)
Processeurs : MGA ATHENA 64 bits avec fonctions tridimensionnelles intégrées.

MODE D'AFFICHAGE SOUS WINDOWS :

640 x 480 en 16,7 millions de couleurs
800 x 600 en 16,7 millions de couleurs
1024 x 768 en 65 535 couleurs *
1152 x 882 en 65 535 couleurs *
1280 x 1024 en 256 couleurs **
1600 x 1200 en 256 couleurs **
(*en 16,7 M. avec 4 Mo de Vrom, ** en 65K couleurs avec 4 Mo de Vrom)

. Accélération Vidéo DCI (Video for Windows, Indeo)
. Pan et Zoom Hardware
. Changement de résolution et de profondeur de couleurs sans rebooter Windows.

FONCTIONS 2D ET 3D CÂBLÉES :

. Accélération de l'affichage en ombrage de Gouraud jusqu'à 1152 x 882 pixels.
. Accélération avec mémoire double tampon "Z buffer".
. Support des interfaces 3DR, Open GL, HOOP's, VAGI, TrueSpace, Reality Lab, RenderWare.
. Opérations booléennes 16 bits en hardware
. Gestion Hard de textures translucides
. Affichage de 690 000 polygones 2D par seconde ou 90 000 polygones 3D en ombrage de Gouraud
. Vitesse maximum de remplissage de 70 millions à 850 millions de pixels par seconde.

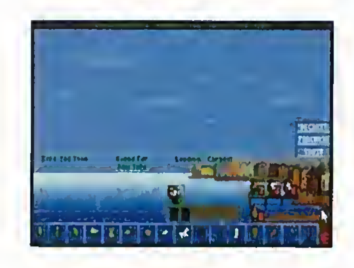
ASSISTEZ À LA NAISSANCE D'UNE NATION

Sid Meier's
COLONIZATION



Sid Meier

NE CHOISISSEZ PAS MOINS!







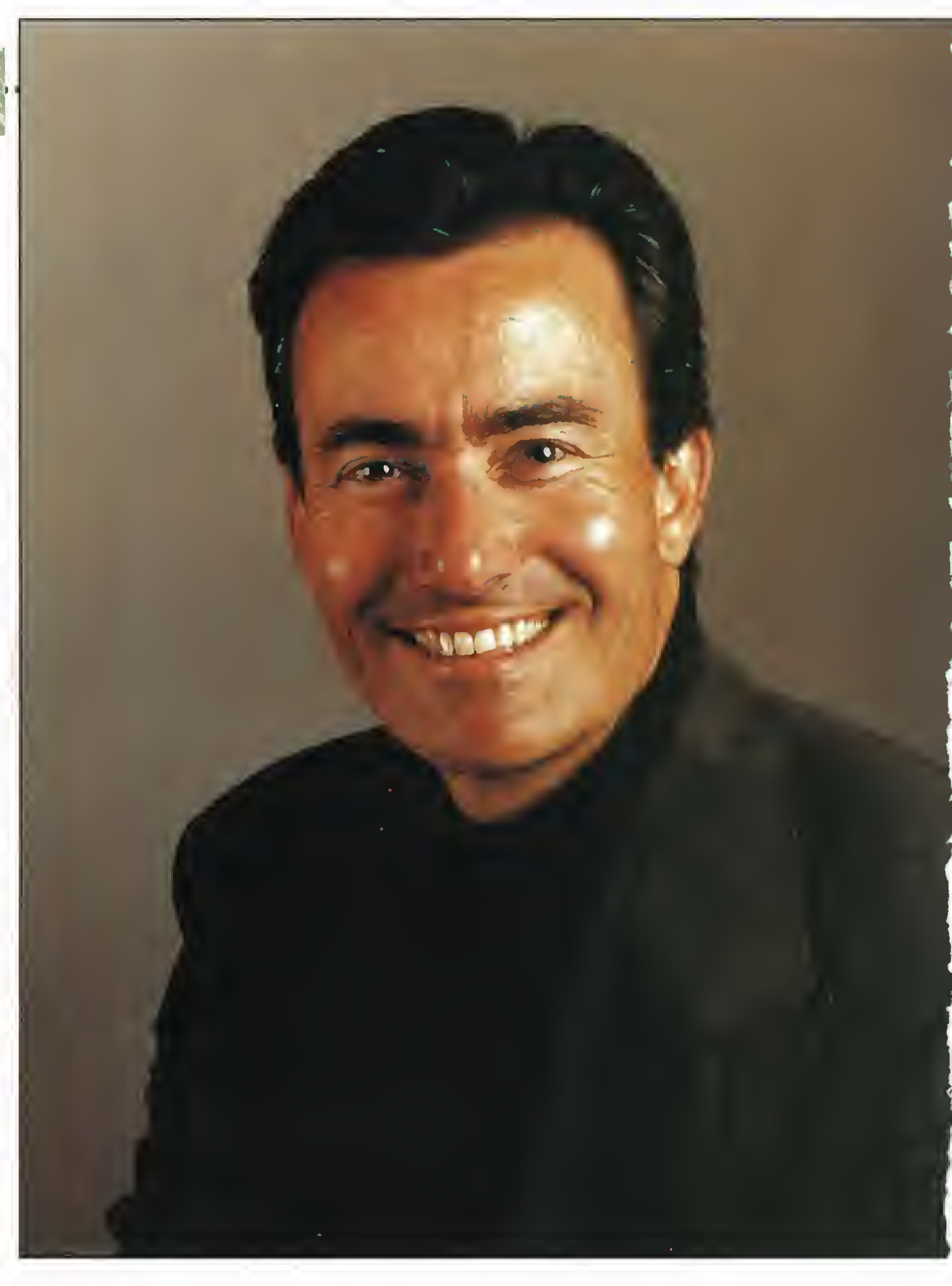


POUR COMPATIBLES IBM PC

3615 MICROPROSE, 28 RUE ARMAND CARREL, 93100 MONTREUIL SOUS BOIS, PARIS
TELEPHONE: (1) 48 570554

RUSSEL DEMARIA/PINKY

Comme le temps passe ! On en est encore à parler de nouveau standard, de dernier cri de la technologie lorsqu'on évoque la 3DO, et déjà on s'aperçoit que la Panasonic FZ1 s'apprête à souffler sa première bougie ! Autrement dit, c'est l'heure d'effectuer le premier bilan d'un système qui devait, selon les dires de Trip Hawkins, "révolutionner le concept même du home entertainment". Et il semble bien que ledit bilan soit tout de même assez mitigé. Cependant, après un départ des plus difficiles, il semble à présent que la 3DO commence à déployer ses ailes sur les marchés européens, américains, et surtout japonais. Il faut dire que les développeurs commencent à mieux s'y retrouver dans les méandres de l'architecture interne de ces machines, et bon nombre des derniers jeux sortis sur 3DO exploitent l'engin bien plus qu'auparavant.



3DO

Après l'année galère, l'année prospère ?

On commence donc à réellement voir de quoi sont capables les Panasonic FZ1 et autre Goldstar, et le résultat est des plus prometteur ! Ouf, il était temps, car la période de transition commençait à se faire un peu longue, et on finissait par se demander si les 3DO allaient lui survivre. Fort heureusement, il n'en a rien été, et Trip Hawkins, président et fondateur du système 3DO, a retrouvé un sourire de présentateur télé surfant sur la vague de l'Audimat. Signe des temps, ce dernier n'a du reste pas hésité à démissionner de ses fonctions au sein d'Electronic Arts, afin de mieux se consacrer au développement de la 3DO. Le moment nous a donc semblé opportun pour effectuer, en sa compagnie, un petit tour d'horizon du bulletin de santé de ce standard et d'évoquer ses perspectives futures. Vous avez dit renaissance ?

INTERVIEW TRIP HAWKINS
Président de la 3DO Company

Joystick : D'après les informations qui nous parviennent, il semble que les ventes de 3DO aient à présent atteint leur rythme de croisière. Où en est le standard 3DO aujourd'hui ?

Trip Hawkins : Avec plus de 125 titres disponibles à l'heure actuelle, ainsi que 4 consoles différentes présentes sur le marché, jamais la 3DO ne s'est mieux portée ! La plupart de nos distributeurs font maintenant état de ventes record, et le chiffre de 500 000 unités vendues devrait être atteint au moment où vous publierez cette interview. Dans les dernières quinze années, sur les 200 consoles de jeu développées, seules 2 ont connu un plus vif succès.
Dans le même ordre d'idée, nous avons un indice de pénétration, pour les deux premières années, supérieur à celui obtenu par des biens d'équipement aussi incontournables aujourd'hui que les CD audio et autres magnétoscopes.

Joy : Pourriez-vous nous donner des chiffres un peu plus précis en ce qui concerne les ventes aux États-Unis, au Japon et en Europe ? Qu'en est-il exactement pour la France ?

T.H : Je ne dispose, hélas, pas des chiffres spécifiques pour chaque pays.

Joy : Quand la 3DO française sera-t-elle disponible ? Quel sera son prix, si l'on considère qu'il est aujourd'hui inférieur en import parallèle à celui, pourtant officiel, des 3DO anglaises ?

T.H : Je sais que Matsushita a l'intention de mettre ses 3DO sur les marchés français et allemand l'été prochain, mais j'ignore encore quel sera leur prix.

Joy : Voyez-vous l'arrivée de la 3DO Blaster de Creative comme une chose positive ou négative ? Certes, cette carte pour PC va sans doute permettre au parc d'utilisateurs de s'agrandir considérablement, mais il freinera sans doute les ventes de consoles (Panasonic, Sanyo, Goldstar)...

T.H : Sans aucune hésitation, je puis vous assurer qu'il s'agit là d'un événement très positif pour l'avenir de la 3DO. Nous avons toujours pensé que la technologie 3DO pouvait être exploitée dans différents types de produits, un peu comme le système Dolby le fut en son temps. Ainsi, l'une des principales consoles impliquées dans les systèmes de télévision interactive aux États-Unis, sera entièrement architecturée autour d'une 3DO. Toshiba utilise également cette technologie dans la conception de son système automatisé de navigation pour voitures.
Pour ce qui est de la deuxième partie de votre question, je ne pense pas que la 3DO Blaster interfère avec les ventes de consoles, car il ne s'agit tout simplement pas du même marché ! C'est une question de choix du public. Nous pensons que le futur des jeux vidéo se situe plus dans votre salon, dans un ensemble intégrant hi-fi, télévision, vidéo, console et canapé (!), alors que la 3DO Blaster offre une seconde alternative, la possibilité pour ceux qui le désirent d'intégrer une console 3DO à leur ordinateur personnel afin de pouvoir y retrouver la crème des jeux vidéo.

Joy : Puisque l'on parle de PC, beaucoup de gens se posent bien des questions sur les raisons de votre démission d'Electronic Arts...

T.H : J'ai décidé d'abandonner mes fonctions de président du conseil d'administration d'Electronic Arts, pour prévenir les futurs conflits d'intérêt qui n'auraient pas manqué de se produire, les deux standards (3DO et PC) étant concurrents dans certains domaines. De plus, cette décision m'a permis de me consacrer encore davantage au développement de la 3DO, qui est maintenant ma seule activité.

Joy : Certains ont avancé qu'il s'agissait des suites d'un désaccord entre E.A. et vous, consécutif à l'éventuelle décision de l'éditeur américain de stopper tout développement en cours sur 3DO.

T.H : Cette rumeur n'est aucunement fondée. En fait, E.A. est sans doute l'un des plus fervents supporters des systèmes 3DO ! Il y a quelque temps, l'un des responsables d'Electronic Arts me faisait part de l'importance du nombre de logiciels en cours de programmation sur 3DO actuellement. Ce chiffre est supérieur à celui des softs en cours sur Sony PSX ou même PC !

Joy : À propos, ne craignez-vous pas l'arrivée prochaine de toutes ces consoles de la prochaine génération que sont les Saturn, Ultra64 et PSX ?

T.H : Sony fait aujourd'hui face à un défi de taille, comme nous l'avions fait il y a dix-huit mois : s'imposer peu à peu sur le marché et installer un important parc de machines. Or, nous ne savons toujours pas jusqu'à quel point cette société japonaise compte s'investir, car il faut dépenser énormément de ressources, de temps, et d'argent dans ce milieu avant que les premiers dividendes n'arrivent enfin.
Sega et Nintendo sont dans la position inverse, c'est-à-dire qu'ils sont aujourd'hui en position de leader sur le marché, mais en perte de vitesse et en phase d'exploration de technologies plus sophistiquées qu'ils ne maîtrisent peut-être encore pas tout à fait.
Philips a fait un travail fantastique avec son CD-I, lorsqu'on voit qu'il s'agit tout de même d'une machine dont la conception accuse dix ans !
Quoi qu'il en soit, je trouve regrettable que tous les constructeurs ne fassent pas preuve de plus de coopération entre eux, afin d'ériger un nouveau standard unique au lieu de réaliser dans leur coin leur propre système. Nous tentons, pour notre part, d'œuvrer dans ce sens comme en témoignent les quatre marques différentes produisant des systèmes 3DO (Panasonic, Sanyo, Goldstar et Creative Labs).

Joy : Qui percevez-vous comme votre rival le plus dangereux, et pourquoi le voyez-vous ainsi ?

T.H : De tous les systèmes annoncés par Sega, Nintendo et Sony pour 1995, nous pensons que le troisième sera le plus performant. Mais comme je vous le disais il y a quelques minutes, ils doivent encore faire leurs preuves sur ce créneau.

JOYSTICK MÈNE L'ENQUÊTE...

J'AI TOUT MON TEMPS MOI, TU SAIS... ALORS, TU SAIS QUOI SUR LA 3DO ?

JE... JE VAIS PARLER !

VRAI
FAUX

Il existe maintenant 760 éditeurs officiellement recensés comme développeurs 3DO.
FAUX
Puisqu'en plus des 760 existants (440 aux États-Unis, 229 au Japon et 91 en Europe), ma mère et moi développons actuellement dans notre garage une simulation de tapotage nerveux de doigts sur la table, prévue pour avril 2037. Le vrai chiffre est donc 761.

3DO TOP 10

Le dernier hit-parade en date effectué aux États-Unis sur les ventes de logiciels pour 3DO fait état du classement suivant :

1 : Way of the Warrior (Universal Interactive Studios)
2 : Road Rash (Electronic Arts)
3 : AD&D Slayer (SSI)
4 : Guardian War (Panasonic)
5 : Burning Soldier (Panasonic)
6 : Alone in the Dark (Interplay)
7 : Shock Wave (Electronic Arts)
8 : Soccer Kid (Studio 3DO)
9 : Mad Dog II (American Laser Games)
10 : Microcosm (Psygnosis)

Interview, Trip Hawkins (suite)

De plus, la réponse sur 3DO est déjà en cours de réalisation, puisqu'il s'agit de l'extension M2 Accelerator qui devrait doter les 3DO d'une puissance cinq fois supérieure à celle de la PSX !

Joy : Ah, le fameux Bulldog ! Pourriez-vous nous en dire plus sur cette extension très attendue ?

T.H : Le M2 Accelerator donnera accès, aux possesseurs de 3DO, à la puissance d'un processeur 64 bits. En fait, le M2 comprend plusieurs processeurs différents, dont le célèbre PowerPC, ainsi que divers coprocesseurs dédiés au son ou à la vidéo. Nous pensons que, grâce au M2, la 3DO bénéficiera, en 1995, de performances inégalées par ses concurrents. Pour des raisons de compétitivité évidentes, nous n'avons pas encore divulgué les caractéristiques techniques de cette extension, mais je puis vous assurer qu'elles seront spectaculaires !

Joy : Vous nous faites languir... Donnez-nous au moins quelques informations concrètes !

T.H : Le M2 devrait être disponible vers la fin de l'année 1995 et sera proposé à un prix très agressif. Pour ce qui est des aspects techniques, en ce moment, il est très à la mode de jauger la qualité d'une machine à ses capacités d'animation de polygones, non ? Eh bien, sachez que le M2 est développé pour tracer plus de 1 million de polygones à la seconde ! Pour vous donner un ordre d'idée de la puissance que cela représente, la version de Virtua Fighter, qui tourne actuellement dans les salles d'arcade, n'en affiche que 150 000 par seconde.



Joy : C'est en effet impressionnant, mais sera-t-il compatible avec tous les jeux conçus pour la 3DO sans extension ?

T.H : Le M2 assurera une compatibilité ascendante avec la 3DO classique. Cela veut dire que tous les logiciels conçus pour 3DO fonctionneront sans problème sur une machine étendue. En revanche, les soft qui voudront tirer parti des capacités du M2 devront être spécifiquement développés, ce qui leur interdira de tourner sur une 3DO de base.

Joy : Bien que la logithèque 3DO s'enrichisse maintenant de jeux de très grande qualité (Super Wing Commander, Road Rash, FIFA Soccer), la plupart des softs qui sortent ne sont pas à la mesure d'une machine comme la FZ1. Avez-vous envisagé de renforcer votre contrôle sur ce qui peut ou ne peut pas décemment sortir sur une 3DO ?

T.H : Il est vrai que tous les logiciels sortis sur 3DO n'ont pas toujours été, jusqu'ici, à la hauteur de nos attentes, mais nous commençons maintenant à voir arriver des logiciels tirant parti des ressources de la machine. FIFA Soccer, Demolition Man, Road Rash ou Station Invasion en sont autant d'exemples. Au moment où je vous parle, plus de 200 titres sont en cours de développement, et la qualité de ces derniers va continuer à aller croissant. Quant à une éventuelle ingérence de notre part dans le développement ou la sortie de logiciels, nous ne nous sentons pas le droit de décider si un jeu peut être mis sur le marché ou pas. Nous nous contentons de fournir le média et laissons au consommateur la liberté de choisir parmi le grand nombre de logiciels disponibles. Il en va ainsi pour les mass médias tels que la radio, la télévision ou la presse, chacun est libre de choisir le thème son choix. Nous ne voyons pas pourquoi il en irait autrement sur 3DO.

Joy : Quels sont vos jeux favoris sur 3DO ?

T.H : Twisted, à cause de son côté familial et universel. Burning Soldier (NDLR : vraiment ?) parce qu'il permet à plusieurs joueurs de prendre part à une partie, et qu'il est très simple d'accès. Road Rash aussi, parce qu'il nous "botte le cul" tant il est bon. Enfin, je concluerai cette sélection avec FIFA International Soccer, car jamais je n'ai vu un tel jeu, qui permette de réunir six amis autour d'un écran et de les voir hurler et sauter au plafond tant l'excitation peut atteindre des sommets indescriptibles (NDLR : il connaît personnellement Pinky?).

Joy : Qu'en est-il des pseudo-applications multimédia ? La 3DO était annoncée comme une machine multi-usage, mais nous n'avons pas vu grand chose arriver depuis, en dehors du jeu...

T.H : Je ne suis pas d'accord avec vous. Même s'il est vrai que de nombreux jeux de qualité sortent aujourd'hui régulièrement sur 3DO, il existe d'autres applications pour ce standard. Par exemple, Studio 3DO vient de sortir Station Invasion, un éducatif pour les enfants de 7 à 14 ans. Je pourrais aussi vous citer Mathemagics, Sesame Street Numbers, la série des Fatty Bears et celle des Putt-Putt. Electronic Arts s'apprête, quant à lui, à sortir 3D Atlas, un titre incroyable pour toute la famille. Sid Meier's CPU Bach permet, aux possesseurs de 3DO, de composer de la musique (NDLR : en réalité, vous vous contentez de donner les paramètres choisis au logiciel afin que LUI-MEME compose, c'est tout l'intérêt du soft), et une foule de titres de "leçons multimédia" orientés sports vous permettront de progresser dans votre discipline favorite. Dans les mois qui viennent, le spectre des applications abordées sur 3DO va encore s'élargir, et nous attendons de nombreux logiciels à venir toujours plus innovateurs.

Joy : Y aura-t-il de nouveaux périphériques tels que claviers, disques durs ou imprimantes ?

T.H : Cette année a vu naître des produits tels que des joysticks ou autres périphériques de contrôle, ainsi que le Light Gun. 1995 devrait nous apporter souris, claviers, cartes d'extension mémoire, et plus encore...

Joy : Des noms, des noms !

T.H : CH Products va sortir, à la fin de l'année, un joystick analogique pour 3DO au prix de 129 $. D'autres manufacturiers ont également des projets sur 3DO, mais nous n'avons à l'heure actuelle rien de spécifique à annoncer.

Joy : Le marché du FMV est encore assez décevant, trop peu de films sont disponibles dans ce format. Comptez-vous toujours mettre sur le marché un module FMV pour 3DO ?

T.H : Mais au Japon, où le marché du karaoké est très dynamique, Panasonic a déjà lancé son "Video CD Adaptor" ! La version américaine devrait sortir début 1995, nous espérons que cela facilitera l'implantation du standard FMV.

Joy : Merci.

L'enquête continue : Interview John Edelson

VRAI FAUX

C'est TDK qui a obtenu la licence pour fabriquer les futures cartes mémoires de la 3DO.
VRAI
les premières cartes de Static Ram permettant de sauver vos jeux sans connaître les limitations inhérentes aux malheureux 32 Kb présents dans la 3DO seront disponibles durant le premier quart de l'année 1995. Grâce à Mr TDK, vous pourrez ainsi sauver toutes vos séquences de tapotages nerveux de doigts sur la table, et cela dès avril 2037.

LES LÉGENDES

1 *John Edelson, directeur des ventes et du marketing de 3DO Company Europe.*

2 *Pataank vous place à l'intérieur d'un pseudo flipper tridimensionnel. Vous jouez ni plus ni moins le rôle d'une pseudo balle que l'on peut pseudo influencer. C'est techniquement impressionnant, mais ça n'est que pseudo intéressant. Enfin, c'est pas tout à fait terminé, alors...*

3 *Street Fighter 2 Super X propose une animation proche de la borne d'arcade. Moins visuel que Way of the Warrior, il demeure cependant largement plus jouable.*

4 *Tiré du film "Demolition Man", ce jeu d'arcade vous place dans la peau de Stallone. Un jeu de tir qui se joue aussi à l'aide du pistolet (disponible aux U.S)*



Afin de poursuivre notre Quête Sacrée de la Sainte Vérité Suprême sur la 3DO, nous avons également pensé réaliser une interview de John Edelson, directeur du marketing de 3DO Europe. Il était à même, par ses fonctions, de nous fournir des informations plus spécifiques concernant la 3DO en Europe, et plus particulièrement en France. Voici donc quelques extraits de cette nouvelle entrevue réalisée par l'inimitable Casque Noir.

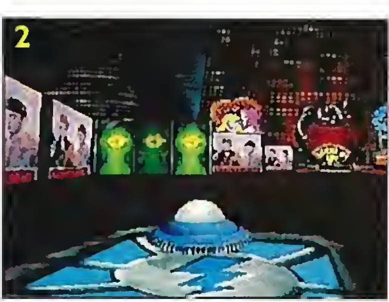
JOHN EDELSON :

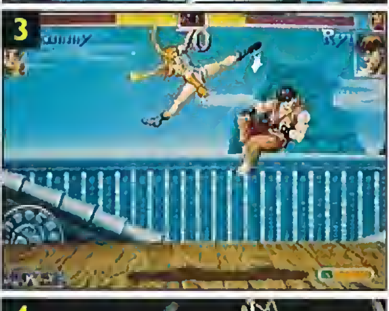
- À ma connaissance, 300 000 systèmes ont été livrés à l'utilisateur final dans le monde, dont 80 000 aux États-Unis et 20 000 en Europe, le plus gros parc se trouvant bien entendu au Japon (NDLR : différence de 200 000 avec Trip Hawkins. C'est amusant de recouper les infos !). Pour ce qui est de la France, il est difficile d'évaluer ce chiffre, puisqu'il n'existe pas encore de distribution officielle. Néanmoins, le nombre de jeux commandés par les importateurs parallèles, nous laisse penser qu'il s'est vendu approximativement 5 000 machines.

- 3DO est un standard, et non la machine d'un seul et même constructeur. Ainsi, nous nous associons avec les plus grands acteurs du monde informatique tels que Panasonic, Goldstar, Sanyo – et plus récemment avec Creative Labs et sa carte 3DO – qui nous ouvrent les portes du plus grand parc de machines installées. Du reste, nous considérons les capacités du standard 3DO plus proches de celles des ordinateurs que de celles des consoles de jeu.

- Il existe bien quelques problèmes de compatibilité entre les stations PAL et NTSC, mais heureusement, ils sont peu nombreux. Ils concernent en fait les premiers jeux. Le cahier des charges fourni par 3DO aux développeurs leur conseille d'exploiter l'horloge du CPU et non celle du processeur vidéo pour synchroniser les accès CD, l'animation, le son, etc. Or, il se trouve que certains d'entres eux n'ont pas respecté cette condition, ce qui a pour effet un décalage de l'image sur l'écran, une désynchronisation du son ou de l'animation. Way of the Warriors est à ma connaissance le seul programme qui pose réellement un problème. Dans le pire des cas, l'éditeur est tenu de le signaler sur l'emballage du jeu. Mais cela ne devrait plus se produire à l'avenir.

- La date de sortie en France ? Il faudrait poser la question aux constructeurs. Je sais seulement que la première machine 3DO en France devrait être la 3DO Blaster (NDLR : carte 3DO pour PC testée dans le n° 55 de Joystick), et que Panasonic ne prévoit pas de distribution avant le mois d'août. Le lancement en Angleterre se justifie par l'implantation de Panasonic sur l'île. Le nombre de distributeurs agréés et la structure de Panasonic Angleterre sont largement plus importants qu'en France : ceci explique peut-être cela.







Des galettes pour ma 3DO !

Si vous n'êtes pas encore convaincu que les choses commencent à bouger sur 3DO, lisez donc ce qui suit, et vous vous ferez une idée plus exacte des produits destinés à sortir durant l'année 1995.

- **Le premier data-disk pour 3DO devrait bientôt voir le jour.** Réalisé par Electronic Arts, ce dernier portera sur le jeu d'arcade Shock Wave, qu'il étendra ainsi de cinq nouvelles missions. Cette fois, l'action se déroule en 2026, et la Terre est de nouveau menacée par des aliens. Shock Wave : Operation JumpGate devrait comporter de nouveaux lieux, vaisseaux, ennemis et amis, et séquences vidéo, tout en conservant le moteur (excellent) principal du premier épisode.
- **Digital Pictures, auteur de Sewer Shark et Night Trap,** travaille actuellement sur de nombreux nouveaux logiciels pour 3DO. Le premier d'entre eux, Corpse Killer, est un shoot'em up (compatible Light Gun) du style de Mad Dog. Mais ici, c'est sur une île des Caraïbes (où les séquences ont été tournées) que se déroule l'action, et vos cibles expiatoires sont des zombies, sorciers vaudous et savants démoniaques. Disponible courant décembre.
- **Suivra de très près Supreme Warrior Ying Heung,** qui, comme son nom le laisse supposer, est un beat'em up dans le style de Way of the Warrior, avec des acteurs filmés puis digitalisés dans toutes les positions. La jouabilité sera-t-elle cette fois au rendez-vous ?
- **Enfin, toujours chez Digital Pictures,** Slam City with Scottie Pippen sera la première simulation de basket-ball sur 3DO. Là aussi, les personnages seront digitalisés (je rappelle au passage que Scottie Pippen est un basketteur très en vue outre-Atlantique), pour un total de plus de deux heures de séquences vidéo ! Sortie en mars.
- **Incroyable mais vrai,** Ready Soft s'apprête à sortir un jeu entièrement original ! Braindead 13 – c'est son nom – a nécessité le concours d'une équipe d'animation composée de pas moins de seize personnes. Nous devrions donc, une fois de plus, avoir droit à des animations de grande classe associées à une bande sonore canon, il ne reste plus qu'à espérer que l'interactivité y sera plus poussée que dans les précédents Ready Soft...

LE KIFÉKOI ?

Hé non, il ne s'agit pas là du dernier jeu en vogue du 3615 Joystick (mâtin, quel serveur !), et moins encore de la prochaine émission de Jean-Pierre Foucault sur TF1 (Cékaidankidi, là ?), mais plutôt d'un jeu de pistes consistant à assembler les prochains périphériques 3DO et leurs constructeurs. Si vous êtes en mal d'extensions pour votre console, voici ce que vous pouvez vous attendre à voir débouler dans les prochains mois :

- **Le fameux joystick analogique de CH Products** ne devrait à présent plus trop tarder. En plus des boutons A, B et C habituels, le Flightstick Pro dispose de deux molettes pour le contrôle de la vitesse et de la profondeur de l'appareil commandé. Chic, on va enfin pouvoir passer cette terrible 53e mission de Super Wing Commander !
- **Si votre préférence va plutôt aux joysticks digitaux** (pour les reconnaître, je vous donne un petit truc infaillible : les contacts ne sont pas tout mous et ils font "clic"), c'est chez Panasonic que vous trouverez votre bonheur. Chic, on va enfin pouvoir passer cette terrible 53e mission de Super Wing Commander !
- **Mais si, décidément, vous êtes accro au joypad,** sachez qu'une prochaine avalanche de ces étranges manettes plates se prépare, puisque pas moins de quatre nouveaux pads sont prévus dans les semaines à venir. Leurs géniteurs se nomment Creative, Goldstar, Sanyo et Panasonic. Et on peut jouer à Super Wing Commander avec !
- **Hourrah, la première souris pour 3DO est en route,** et c'est Monsieur Panasonic qui s'est collé à l'ouvrage pour la réaliser. Chic, on va enfin pouvoir passer cette terrible 53e mission de Super Wing Comm... euh, non, là, ça me paraît moins évident !
- **Toujours chez Panasonic, le premier lecteur de cartes-mémoire** pour 3DO est en cours de développement. Nous n'en savons hélas pas plus que cela à l'heure actuelle, mais on s'autorise à penser dans les milieux autorisés (traduire : "je me suis réuni à mon bureau et je me suis dit...") qu'il pourrait s'agir soit de cartes ROM où les éditeurs mettraient ce qu'ils veulent (des fiches cuisines pour Super Wing Commander ?), soit de cartes de Static RAM pour effectuer de nouvelles sauvegardes de Super Wing Commander sans saturer votre 3DO. Après mûre réflexion, le milieu autorisé en question opterait plutôt pour la seconde solution.
- **À l'heure où vous lirez ces lignes, une deuxième mouture de la console 3DO de Panasonic devrait être disponible.** Répondant au nom de FZ10 (mais seulement si l'on crie très fort, car il semble qu'elle soit atteinte d'une légère surdité), cette nouvelle 3DO reprend toutes les caractéristiques techniques de sa devancière. Pourquoi alors est-elle si nouvelle ? Parce qu'elle a été recarrossée, pardi ! De taille (23 % plus fine) et de poids (- 40%) plus réduits, la FZ10 permet l'introduction des CD par le haut (avec un capot articulé genre huître) en lieu et place du chargement frontal par tiroir de la FZ1. De plus, la réduction du nombre de composants (sans réduire les capacités) à l'intérieur de cette vraie-fausse nouvelle machine, autorise, pour Panasonic, la réduction de son prix, la FZ10 étant au Japon proposée à 44 800 yens, soit environ 2 700 francs français. Enfin, elle devrait, d'après nos informoteurs, être compatible avec Super Wing Commander.
- **The 3DO Company vient de mettre sur le marché le premier codeur MPEG** en temps réel destiné spécifiquement à la 3DO. Le principe de cette merveilleuse machine est simple, puisqu'il suffit d'avoir préalablement filmé des séquences vidéo, puis de les passer de ce cyclotron à polarité triphasée, et hop ! En temps réel, vous voilà avec des données encodées MPEG. Enfin, quand je dis "vous", uniquement les plus riches d'entre vous, car l'appareil en question coûte tout de même 30 000 $, et est conséquemment bien plus ciblé éditeurs que grand public. Espérons qu'ils vont en fourguer un à American Laser Games, parce que la qualité de leurs séquences est quand même nettement inférieure à la résolution de Super Wing Commander.
- **Selon une rumeur persistante, Electronic Arts** s'apprêterait à verser des pots de vins (ainsi qu'une bêche et une extension de jardin) à certains milieux autorisés ayant récemment favorisé la vente du titre "Super Wing Commander". Un nouveau scandale de publicité clandestine en perspective ?

Et de 3, DO !

Après Panasonic et Creative Labs, c'est au tour de Goldstar de proposer sa console répondant au standard 3DO. La GPA 101M – c'est son nom – n'apporte strictement rien de plus que la Real FZ-1, si ce n'est un concurrent supplémentaire dans le monopole des 300 000 machines vendues par le pionnier en la matière : Panasonic. Une excellente nouvelle qui devrait, nous l'espérons, entraîner une légère baisse des prix dans un futur proche.

Les similitudes entre la machine de Panasonic et celle de Goldstar ne s'arrêtent pas à leurs caractéristiques techniques. Elles sont également de forme semblable. Disposition des boutons en façade, tiroir motorisé pour le CD, boîtier très carré, la GPA 101M ne fait pas preuve d'une grande originalité. L'absence de bouton Reset n'a pas été corrigé, et seul le port d'extension pour la carte FMV (nécessaire pour la lecture de Video CD) parait être d'un accès plus aisé. Et ce n'est pas le fait d'allumer la machine qui m'a fait changer d'avis. Un écran sobre aux couleurs de Goldstar précède un dessin de la GPA vous suppliant d'insérer un disque sur le plateau... comme sur la Real FZ1 ! Idem pour la lecture d'un Video CD ou d'un CD audio. Les effets de palettes de couleurs agrémentés du balancement du sigle 3DO au rythme de la musique, sont en tout point identiques. Alors la manette, peut-être ? Que nenni ! C'est du pareil au même, hormis, il est vrai, une ergonomie légèrement plus plaisante. La seule amélioration notable provient en fait des accès disque qui m'ont paru un peu moins longs. Mais n'est-ce pas dû au fait que notre 3DO Real FZ-1 est un tant soit peu âgée ? C'est hélas l'explication la plus plausible, vu que les caractéristiques des lecteurs sont identiques sur le papier. C'est bien la première fois que je suis amené à tester une nouvelle machine qui n'en est pas une. Reste que Goldstar fournit trois CD avec sa console : le jeu Shock Wave, un CD de Photo à la norme PhotoCD et Putt Putt, un éducatif anglais. Le seul avantage que l'on puisse trouver à cette bécane demeure sans conteste son prix largement plus intéressant que... ah, non ? (Avouez que c'était bien essayé de ma part.) La GPA devrait effectivement coûter le même prix que la Real, soit 399 $ outre-Atlantique. Le seul point positif que l'on puisse encore attendre est une diffusion en France dans les plus brefs délais, Panasonic ne prévoyant pas de vente officielle avant le mois de mars de cette nouvelle année. La 3DO Blaster, quant à elle disponible, ne concerne qu'un groupe d'utilisateurs particuliers. Pour résumer, la console de Goldstar vient surtout bouleverser les données du marché en s'installant comme concurrente directe de la Panasonic, ce qui ne devrait pas tarder à provoquer une baisse des prix. Enfin, l'espoir fait vivre !

P.S. : La version testée était à la norme PAL.



Chaque manette possède une prise casque avec un bouton de volume. La grande longueur du câble est une donnée appréciable. On peut en chaîner jusqu'à huit sur une même console.



CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

- Deux coprocesseurs RISC 32 bits dédiés au graphisme et à l'animation
- Une DSP 16 bits pour le son avec 16 voix, filtres et son 3D.
- Un processeur central 32 bits RISC ARM 60
- Trois méga octets de RAM (comprenant la RAM vidéo)
- Résolution graphique de 640 x 480 pixels en 16,7 millions de couleurs
- Lecteur CD double vitesse (300 Ko/s)
- Mémoire de sauvegarde de 32 Ko alimentée par une pile.
- Un port d'extension dédié à la communication (future interface multi-joueur)
- Un port d'extension pour cartouche FMV
- Une sortie vidéo RF Pal, Vidéo Composite (Pal) et S-Vidéo.

PRIX : 3590 F

VU ET DISPO CHEZ JPF

L O R D   C A S Q U E   N O I R



Le Bonus Pak comprend tous les softs de communication nécessaires à l'utilisation de réseaux aussi répandus que le Minitel, Internet ou CompuServe.



Les utilitaires multimédia. De par leur programmation en 32 bits et l'intégration de certaines fonctions au niveau même du noyau, la vidéo s'avère être d'excellente qualité pour une décompression hardware.

Force est de constater que ce bon vieux DOS à la syntaxe pénible et aux contraintes hors du temps, n'en finit pas de rendre maints services à qui sait l'utiliser. Directement à la base du système, il n'a que pour seul avantage sa grande rapidité. Inutile de chercher plus loin le pourquoi de l'immense majorité des jeux qui utilisent ce système d'exploitation très limité. Mais il ne faut pas être dupe. Le progrès n'a de cesse d'avancer chaque jour, et il ne saurait s'accomoder plus longtemps d'un tel frein exclusivement lié au respect d'une compatiblité ascendante. Les nouvelles architectures 32 bits, voire 64 bits, se doivent de fournir enfin toute la puissance escomptée et ce à travers des systèmes conçus pour en profiter. Qu'il s'agisse d'OS/2 d'IBM, de Windows 95 de Microsoft, du futur Mac OS d'Apple ou de bien d'autres encore, tous entretiennent le même espoir : prendre la place du petit protégé de Bill Gates. L'année 1995 pourrait donc bien être celle du couteau dans le DOS. Pour l'heure, nous avons choisi de vous présenter OS/2 Warp, et, dans une moindre mesure, Windows 95, ce dernier n'étant pas encore disponible. Séquence "Découverte"...

La clarté du tutoriel est exemplaire.

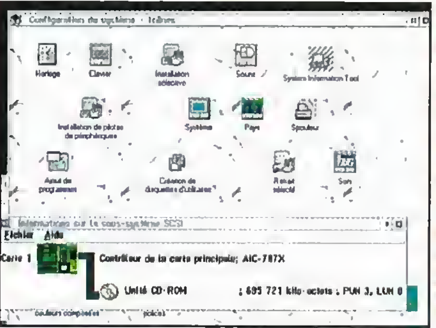


Assez peu connu dans le monde de la micro-informatique grand public, OS/2 s'affiche cependant comme le numéro 1 des systèmes d'exploitation 32 bits pour PC. Récompensé, à de très nombreuses reprises, par la presse spécialisée dans sa version 2.1, OS/2 est fiable, intuitif et se targue d'offrir à son utilisateur le plus gros catalogue d'applications du monde entier. Pour cause, il est le seul système d'exploitation capable de faire tourner indifféremment les programmes OS/2, DOS et Windows 3.XX au sein d'une même interface graphique. Avec de telles qualités, on se demande pourquoi OS/2 2.1 n'est jamais parvenu à s'imposer. Passons sur les méthodes de marketing d'IBM dont je me garderais bien de dire qu'elles n'ont pas été très efficaces (mince, je crois bien que je l'ai dit), pour en venir aux problèmes liés à la complexité du système lui-même. Son installation était à l'image des manuels fournis, compliquée et fouillis, et le moindre incident nécessitait l'intervention d'un spécialiste. De plus, l'absence notoire de drivers pour les principales cartes et extensions du marché ne faisait qu'agraver les choses. OS/2 Warp vient enfin pallier à la grande majorité des défauts de son prédécesseur, même



Warp 3 Mo

À vous de déterminer les couleurs qui vous tentent



si, à l'usage, il reste un système surdimensionné pour un particulier.

L'installation

Elle est désormais simplifiée, mais vous laisse le choix d'effectuer vous-même les décisions essentielles. OS/2 Warp étant un système d'exploitation à part entière, il doit prendre la place du DOS dans les secteurs d'amorçage du disque dur. Dans le cas d'une utilisation ludique, la meilleure solution reste de faire cohabiter le DOS et OS/2 au sein d'une même partition. Une commande vous permet de booter soit sous OS/2, soit sous DOS.
La seconde étape consiste en l'analyse de votre machine. Les interfaces les plus répandues sont automatiquement reconnues. Citons entre autres les cartes vidéo Cirrus, Western Digital, Tseng Labs, Ati, Trident, S3... les cartes sonores SoundBlaster (AWE32 y compris), Media Vision, Sound Galaxy, Reel Magic et bon nombre de CD-ROM et contrôleurs SCSI. À moins de posséder une machine avec des spécificités particulières et non standard, l'installation se déroule sans encombre. Si Windows n'était pas présent avant l'installation d'OS/2, vous devrez l'installer après, Windows n'étant pas fournit avec le système d'IBM, sauf version plus onéreuse. L'installation terminée, vous n'avez plus qu'à rebooter

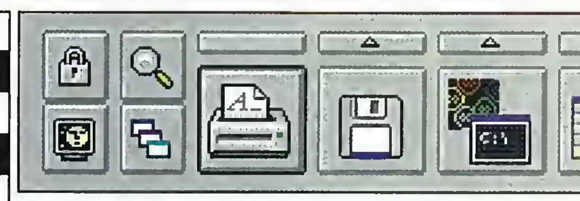
Une interface intuitive et puissante

Hormis le tutoriel qui permet de découvrir le système d'exploitation au travers d'exercices et d'exemples fort bien documentés, le premier contact avec OS/2 n'est pas très plaisant. Cela vient en grande partie de l'habitude que l'on a de Windows. L'interface d'OS/2 ne fonctionne pas de la même manière, ni sur le fond, ni sur la forme. Tous les fichiers apparaissent sous la forme d'icônes. Contrairement au Gestionnaire de Programme de Windows, il est ici possible de placer n'importe quoi n'importe où sans restriction aberrante. Les opérations dédiées au maniement des objets sont élémentaires. Pour cela, on utilise l'un des deux boutons de la souris selon l'opération envisagée. Il existe une multitude de combinaisons classiques comme la création d'un double "virtuel" (un Alias sur Mac) mais aussi d'autres plus originales, tels en témoignent le "prendre" et "déposer" ; c'est une sorte de "couper/coller" permettant de prendre un objet (le répertoire de Flight Simulator, par exemple, rempli de tous ses fichiers), pour le déposer plus tard. Toujours avec le bouton droit, on peut appeler un menu contextuel comprenant les spécificités propres à chaque objet. Voilà encore une donnée fondamentalement différente avec celle de Windows. Chaque objet d'OS/2 - icône, fenêtre, bureau... - possède son propre panneau de contrôle. Il est de la sorte possible de paramétrer les associations, le tri des fichiers, le type de présentation, d'effectuer des classe-



La configuration du système ressemble au panneau de configuration de Windows. On y trouve en revanche un utilitaire d'analyse du système bien pratique.



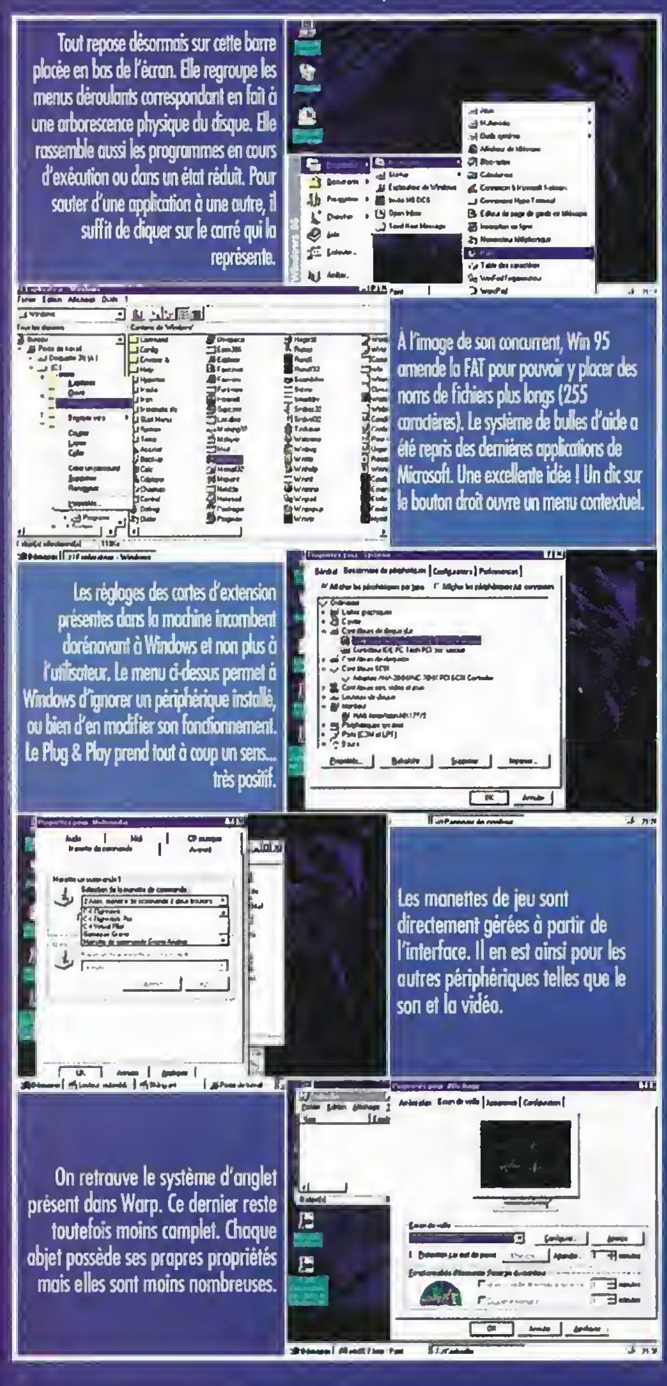


Les fichiers peuvent être arrangés de plusieurs façons : arborescence, petites icônes, grandes icônes, détails... On fait vraiment ce que l'on veut. Chaque fenêtre peut en outre recevoir des spécificités différentes (où va-t-elle aller lorsqu'elle sera réduite, police de caractère...)

nsieur Sulu

Windows 95

Alors qu'IBM met les bouchées doubles en cette période de fête, Microsoft distribue d'ores et déjà sa dernière béta version de Windows 95 à ses béta testeurs. Lui aussi système d'exploitation 32 bits, lui aussi multi-tâche, lui aussi grandement remanié, le dernier né de Microsoft à de quoi déconcerter l'utilisateur habitué aux versions précédentes de Windows. Plus jolie que Warp, l'ex-Chicago possède plus d'un tour dans son sac. Reste à prouver sa fiabilité et sa compatibilité.



Tout repose désormais sur cette barre placée en bas de l'écran. Elle regroupe les menus déroulants correspondant en fait à une arborescence physique du disque. Elle rassemble aussi les programmes en cours d'exécution ou dans un état réduit. Pour sauter d'une application à une autre, il suffit de cliquer sur le carré qui la représente.

À l'image de son concurrent, Win 95 amende la FAT pour pouvoir y placer des noms de fichiers plus longs (255 caractères). Le système de bulles d'aide a été repris des dernières applications de Microsoft. Une excellente idée ! Un clic sur le bouton droit ouvre un menu contextuel.

Les réglages des cartes d'extension présentes dans la machine incombent dorénavant à Windows et non plus à l'utilisateur. Le menu ci-dessus permet à Windows d'ignorer un périphérique installé, ou bien d'en modifier son fonctionnement. Le Plug & Play prend tout à coup un sens... très positif.

Les manettes de jeu sont directement gérées à partir de l'interface. Il en est ainsi pour les autres périphériques telles que le son et la vidéo.

On retrouve le système d'anglet présent dans Warp. Ce dernier reste toutefois moins complet. Chaque objet possède ses propres propriétés mais elles sont moins nombreuses.

Les premières impressions : plus performant que Windows à configuration égale, Win 95 paraît mieux adapté au grand public que son concurrent Warp. Les jeux tournent sans trop de problèmes... quoique. À terme, l'intégration plus poussée des interfaces ludiques au sein même du noyau devrait offrir davantage de résultats. À noter que l'exécution d'un programme DOS en fenêtre se montre quatre ou cinq fois plus rapide sous Warp. Il y a malgré tout une chose dont je suis sûr : rien ne vaut ce bon vieux DOS pour jouer sans embrouilles !

ments par couleur et même de personnaliser le menu contextuel. Il peut y avoir par conséquent autant de menus différents qu'il y a d'objets.
Pour faciliter la tâche de l'utilisateur, Warp dispose d'un panneau de lancement regroupant les applications les plus usitées. Il se présente sous la forme d'une barre regroupant des colonnes d'icônes déroulables. Il comprend également un broyeur faisant office de poubelle.
Contrairement au Système 7 ou à Windows, OS/2 possède un interpréteur de commande très proche de celui du DOS. Chaque programme natif OS/2 peut être ainsi lancé à partir d'une ligne de commande. Compatible avec la syntaxe du DOS, l'interpréteur OS/2 n'offre rien de plus pour les utilisateurs que nous sommes, si ce n'est une manière comme une autre de déplanter le système. Que les amoureux de Config.sys se rassurent, ils retrouveront ce fichier dans OS/2, à la différence près qu'il y fait une dizaine de kilo-octets. Le manuel décrit par bonheur la plupart des plantages et la manière d'y remédier. Mais ce sont des manipulations délicates, et le débutant sera rapidement perdu. OS/2 est un système très compliqué, dès lors que l'on est obligé de l'aborder sous cet angle. Dieu soit loué, la robustesse du noyau résiste à maints plantages, et ces situations restent rares.

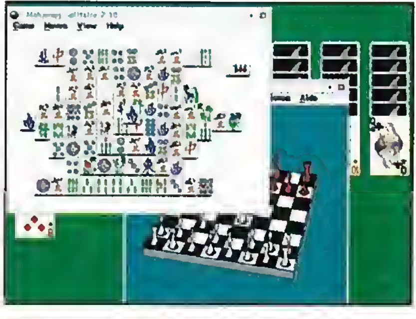
70 % des jeux fonctionnent

Si OS/2 se prévaut de faire tourner tous les programmes du moment, ce n'est pas sans une certaine prestation de la part de son utilisateur.
L'exploitation de l'interface graphique de Microsoft s'effectue soit à travers une session classique dans laquelle on lance Windows, soit comme une session séparée. La première lance Windows dans son intégralité, la seconde lance une application séparée dans une fenêtre se trouvant directement sur l'interface WorkPlace de l'OS d'IBM. Aussi incroyable que cela puisse paraître, Win-OS/2 est plus fiable que Windows et il reconnaît qui plus est les spécifications WIN32s régissant les applications 32 bits de Windows NT, par exemple. Pour ce qui est des programmes DOS, et plus particulièrement des jeux, ça se complique. Afin de mieux comprendre ce qui suit, il faut savoir qu'OS/2 adresse la mémoire de manière linéaire, c'est-à-dire qu'il ne connaît pas la limite des 640 Ko comme le DOS. De plus, il fonctionne en multitâche préemptif. Par conséquent, chaque session en cours possède sa propre mémoire, ses propres pointeurs, etc. Cela implique que pour émuler une session DOS, il faut reproduire artificiellement la mémoire conventionnelle (l'avantage, c'est que l'on dispose de 653 Ko de libre !) et les différents modes EMS, XMS et UMB, sans oublier les fichiers Config.sys et Autoexec.bat (chaque session peut avoir ses propres fichiers de démarrage). De plus, les jeux utilisent de plus en plus le Dos en mode protégé (DOS4GW). C'est autant de possibilités qu'OS/2 doit être capable d'émuler sans pour autant perdre les pédales. Pour parvenir à tout régir, il est demandé à l'utilisateur de modifier lui-même certains paramètres, avouons-le, complètement incompréhensibles. Certes, le programme d'installation comprend une base de données regroupant les réglages pour environ 200 jeux, mais si elle ne connaît pas celui que vous essayez d'installer, c'est à vous de trouver les bons réglages. Autrement dit, démerdez-vous. Si l'on s'en tient aux dires d'IBM, 70 % des jeux fonctionneraient sans problème, 10 % fonctionneraient sans le son et 20 % pas du tout. Pour ceux-là, rien ne vous empêche de repasser sous DOS à l'aide de la fonction Boot/DOS, auquel cas tout redevient comme avant. Bien qu'il soit possible de faire tourner un jeu en fenêtre, ne fondez aucun espoir sur sa rapidité. À titre d'info, FS5 sur un Pentium 90 tourne à 10 images par seconde en fenêtre. En plein écran, la vitesse est identique, sinon supérieure à une exécution normale sous DOS. Les softs qui requièrent une manette, posent aussi quelques problèmes. Pour être franc, jouer sous OS/2, c'est quand même pas la joie. En contrepartie, quand ça fonctionne, c'est franchement génial. Notez au passage que OS/2 est si puissant, qu'il permet de faire des "couper/coller" entre les applications DOS, Windows et OS/2.
OS/2 inclut en son sein un moteur graphique appelé DIVE (Direct Interface Video Extensions) capable de scrolling et de gestion graphique rapide. Le hic, c'est qu'il n'existe, à ma connaissance, qu'un seul jeu profitant de ce moteur : Doom pour OS/2. Bien qu'IBM garantisse un parfait fonctionnement avec seulement 4 Mo de mémoire, 8 Mo s'avèrent être un minimum si l'on désire faire tourner de puissantes applications, ou des jeux gourmands en mémoire

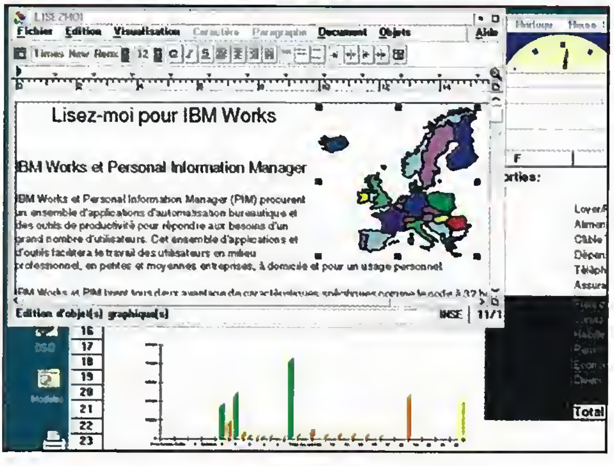
Big Blue met le paquet

Le plus gros problème d'OS/2 reste sans contestation possible le manque cruel d'applications natives. Conscient de son point faible, IBM livre gratuitement le Bonus Pak, un CD comprenant une panoplie de logiciels utiles pour une utilisation familiale. Un émulateur Minitel 2 tout d'abord, un gestionnaire de fax de grande qualité, un visionneur multimédia très pratique,

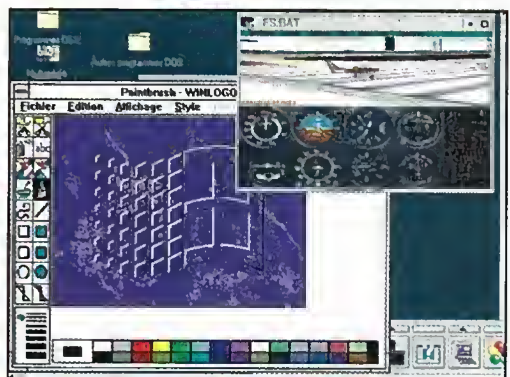
une version Lite d'HyperAccess, des programmes de communication permettant d'accéder et de naviguer sur CompuServe et Internet, un soft de conférence en réseau, et enfin l'intégré IBM Works (tableur, traitement de texte, base de données, générateur de rapport, de graphiques). Pour un peu moins de 800 F TTC, l'utilisateur dispose, outre un système d'exploitation puissant, de tous les utilitaires nécessaires à une utilisation semi-professionnelle soutenue. Jamais personne n'aura proposé autant de puissance à un tel prix. Le tour de force est remarquable et mérite d'être souligné.



Les jeux ne sont pas en reste non plus, avec un superbe Mahjong, un jeu d'échecs se connectant en réseau et le célèbre jeu de carte Solitaire.



Le Bonus Pack inclut l'intégré IBM Works regroupant un traitement de texte, un tableur, une base de données, un générateur de rapport, un traceur d'histogrammes, un carnet de rendez vous, un calendrier... Bref, tout l'attirail nécessaire pour travailler correctement chez soi. La qualité de chacun de ces utilitaires est remarquable.



Les applications DOS et Windows cohabitent sans aucun problème au sein du WorkPlace, l'interface graphique de Warp. Il est même possible de procéder à des "couper/coller" entre ces différentes sessions. Noter que si FS5 tourne en fenêtre, mieux vaut repasser en plein écran pour obtenir sa vitesse d'origine.



OS/2 Warp : les points forts

- Accepte les applications DOS, OS/2, Windows 3.XX, Win 32s
- Multi-tâche préemptif
- Se contente de 4 Mo de mémoire
- Interface intuitive et agréable à l'usage
- Fonction de recherche évoluée
- Amende le système FAT pour supporter les fichiers de plus de 12 caractères
- Le CD Bonus Pak de grande qualité
- Des fonctions mulimédia performantes
- Un tutoriel d'excellente facture
- Un rapport qualité/prix imbattable
- Un langage de procédures très puissant
- Adaptation prochaine au Power PC
- Support Plug & Play et PCMCIA.

OS/2 Warp : les points faibles

- Seulement 70 % des jeux DOS fonctionnent
- Drivers pour cartes spécifiques introuvables
- Manque d'applications natives
- Certaines procédures via l'interpréteur de commande trop compliqué
- Le son qui marche moyennement dans la plupart des sessions DOS ou Windows
- Gestion de la manette de jeu laborieuse.
- Ne reconnaît pas les polices True Type.

Voilà, les allées se vident, on commence à rouler les tapis, et les plus pressés démontent leur stand à coups de marteau. La lumière s'éteint déjà au fond. C'était chouette, ce quatrième "Supergames" !



Patrick Bruel ? Roch Voisine ? Tabata Cash ? Mais non, juste une distribution d'autocollants sur notre stand. Pas de panique les gars, ils vous auraient laisser sortir sans billets, de toute façon



Quelques futés ont quand même réussi à entrer au salon en se déguisant en autocollants. Ça c'est balaise, mais évitez d'utiliser les autocollants Joystick au "Salon de l'Auto".

"Supergames"

ET DE QUATRE !

Cette année, le service d'ordre n'était pas cool du tout.

Incroyable ! Les visiteurs du "Supergames" se reproduisent ou quoi ? Cette année, vous étiez près de 90 000 visiteurs à avoir arpenté les allées du "Supergames" au Parc des Expositions de Paris. 85 500 visiteurs et 3 850 pros. Comme prévu, c'est le samedi qu'il y a eu le plus d'affluence, avec 36 % de visiteurs. En revanche, on remarquera que le plus petit chiffre des cinq jours (8 %) a été réalisé le mercredi – il est vrai, jour de l'ouverture.

Serait-ce que les lycéens s'intéressent moins à la "high-tech de loisir" ? Peut-être s'y sont-ils moins intéressés le mercredi, mais ils se sont rattrapés le week-end. Ils n'étaient du reste pas les seuls à venir découvrir les logiciels et le matériel. Amateurs de jeux ou de multimédia (sans qu'on puisse préjuger d'un quelconque parallèle entre ces deux genres), vous avez pu découvrir Under A Killing Moon, Wing Commander 3, Estatica, Woodruff et des tonnes de produits, de la manette de jeu transparente au tapis de souris musical. Enfin là, je m'avance un peu, mais si ça n'existe pas encore, ça ne saurait tarder. Un tapis de souris multimédia, ça manque. Tu regardes et tu écoutes ton tapis, paf ! Il est multimédia. Et comme on peut s'en servir, il est interactif, le tapis. Le multimédia, justement, était à la fête cette année, plus que jamais : culture, musique, images, il y en avait pour tous les goûts.

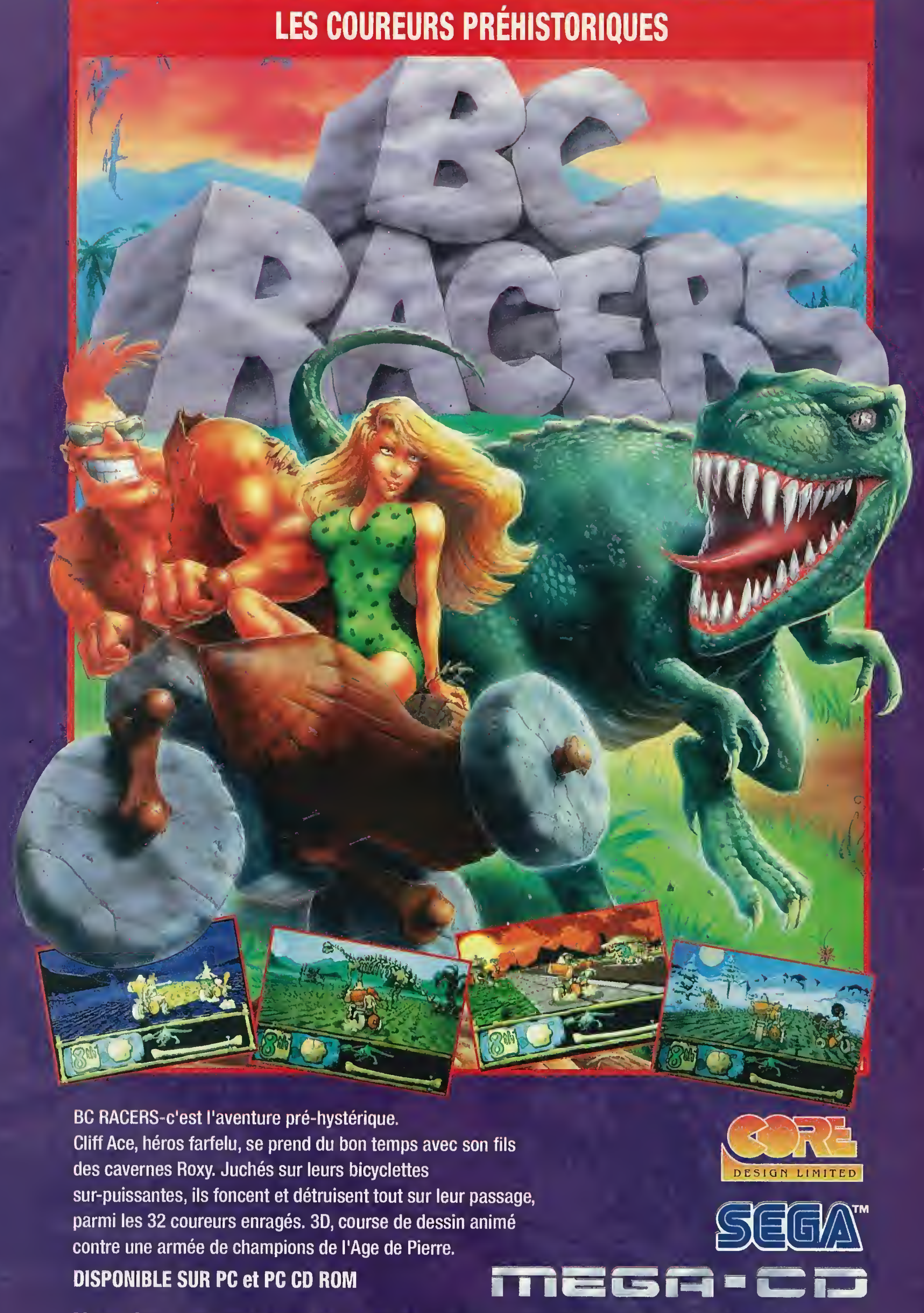
Fait remarquable, tout ce petit monde cohabitait gentiment, et mieux, se mélangeait. Le visiteur moyen était aussi intéressé par les jeux du moment, que par une visite multimédia du Louvre ou les éducatifs. Ça tombe bien, nous aussi.

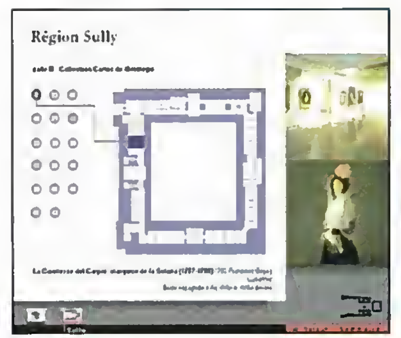
Parlons de nous, justement ! Enfin, de vous à nous, pour être plus précis, c'est-à-dire du stand Joystick. C'est vrai, c'est pas tous les jours qu'on rencontre les personnes pour qui on écrit. Ça nous a fait plaisir, mais arrêtez de demander des autographes, c'est très gênant : après, on a la tête qui devient énorme, et on demande une augmentation à Marc. Il devient alors tout blanc, et finalement tout le monde est très énervé (surtout Marc à qui on demande tout le temps une augmentation et jamais un autographe, ou alors sur un chèque). Arrêtez aussi de dire "cédéroume", c'est énervant. Espérons qu'à l'occasion de la cinquième édition de ce salon, vous vous serez entraînés : "cédérome, cédérome, cédérome..." : vous voyez, c'est pas compliqué.

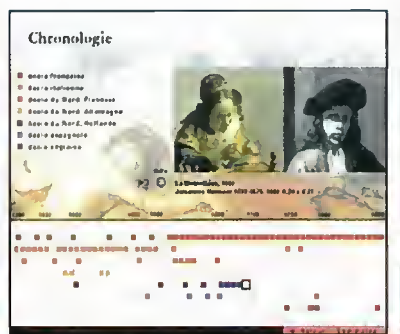
L'idéal pour rentrer au salon à l'œil, était d'être célèbre. Lui, c'est David Terrien, le champion du monde de karting. On l'a collé devant le jeu Super Kart, et il a vaincu tout le monde, comme quoi les jeux vidéo sont de plus en plus fidèles.

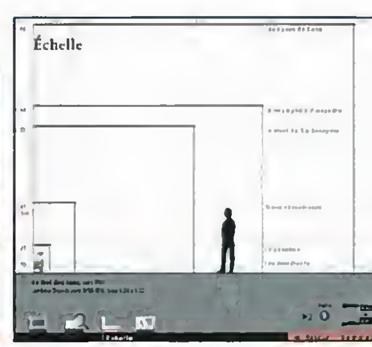
Lorsqu'ils ne s'amusaient pas à se déguiser en Lemmings, Claude (en vert), montait sur une chaise avec Manu pour semer le service d'ordre. C'est pas mal aussi le coup du Lemmings, mais si on avait su, on leur aurait filé des autocollants.

Sur cette photo, quelques lecteurs se sont habilement dissimulés. Les retrouverez-vous ?


LES COUREURS PRÉHISTORIQUES
BC RACERS
BC RACERS-c'est l'aventure pré-hystérique.
Cliff Ace, héros farfelu, se prend du bon temps avec son fils
des cavernes Roxy. Juchés sur leurs bicyclettes
sur-puissantes, ils foncent et détruisent tout sur leur passage,
parmi les 32 coureurs enragés. 3D, course de dessin animé
contre une armée de champions de l'Age de Pierre.
DISPONIBLE SUR PC et PC CD ROM
CORE
DESIGN LIMITED
SEGA™
MEGA-CD
BC Racers © Core Design Limited. All Rights Reserved. 55 Ashbourne Road, Derby DE22 3FS. Telephone (01332) 297797 Facsimile (01332) 381511.
SEGA and SEGA MEGA-CD are all registered trademarks of Sega Enterprises Limited. All rights reserved.









Le Louvre

Réalisé avec La Réunion des Musées Nationaux, "Le Louvre, peintures et palais", nous invite à découvrir quelques œuvres picturales maîtresses, mais aussi le site lui-même. Dans ce but, un menu appelé "Le Palais pas à pas" permet de se livrer à une visite historique de l'une des sept périodes architecturales des bâtiments, du Louvre médiéval de Philippe Auguste et Charles V jusqu'au Grand Louvre actuel. Lorsqu'un lieu particulier le nécessite, une icône offre la possibilité d'écouter un commentaire : histoire de la grosse tour, salle des Cariatides, escalier Napoléon. Cette promenade, qui peut se faire en cliquant sur un plan apparaissant à l'écran, offre à tout instant la possibilité de se rendre directement dans l'une des salles afin d'y découvrir les tableaux. Ceux-ci, également regroupés dans un index alphabétique, peuvent être admirés en plein écran ou bien en agrandissant différentes portions de l'image. Du reste, une icône spécifique permet

Le Louvre, Delacroix, des planètes et les autres...

PC CD Windows MPC

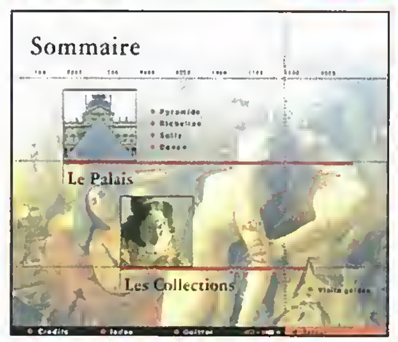
Editeur : Montparnasse Multimédia
Distribué par : BMG
Téléphone : (1) 45.48.10.46 • Prix : 399 F

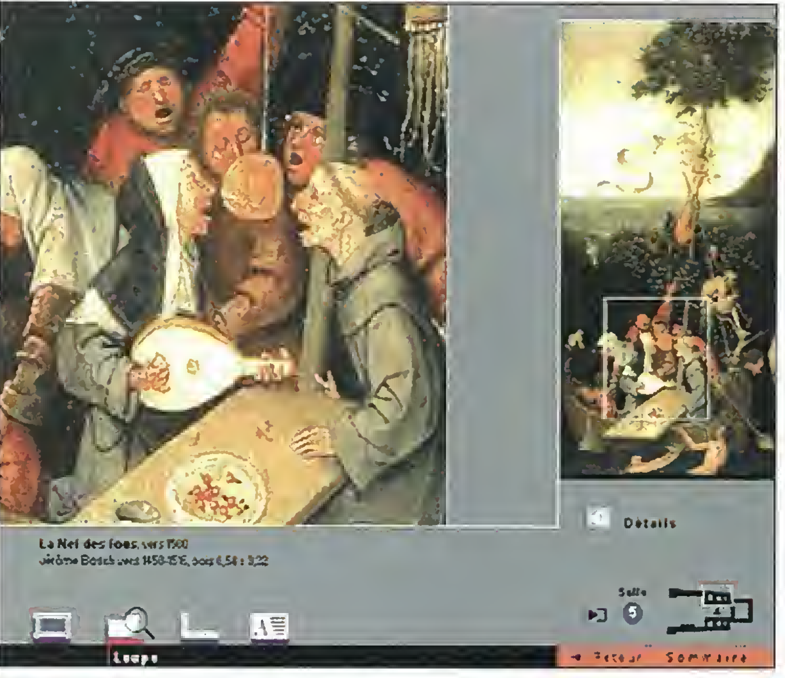












d'explorer ainsi un tableau, un commentaire mettant l'accent sur tel ou tel détail remarquable. L'École française regroupe 44 œuvres, l'École italienne 25, l'École du Nord 22, l'École espagnole 5 et l'École anglaise 4. Une biographie audio de l'artiste est disponible à tout moment, et 35 des œuvres disposent d'un menu supplémentaire qui offre l'opportunité d'assister à une analyse graphique aussi lumineuse que celle de l'émission "Palette", sur Arte.
Enfin – et signalons que cette option primordiale est trop souvent absente des livres d'art – on peut afficher à tout moment un graphique montrant l'échelle du tableau par rapport à un humain et à une ou deux œuvres célèbres.
Avec sa présentation sans défaut, ses 2 h 30 de commentaires et ses 20 minutes de musique, ce CD-ROM est une réussite totale.

Murmurs of Earth



PC CD

Sorti il y a deux ans sur Macintosh, le coffret "Murmurs of Earth" arrive sur PC. Si le produit est assez peu intéressant et dépassé en terme de multimédia, il n'en demeure pas moins fascinant de par son contenu. Je m'explique : ce CD est un fac-similé des documents envoyés en 1977 à bord des sondes spatiales Voyager. On y trouve un échantillon de l'histoire et de l'art terrien, élaboré à l'attention d'éventuels extra-terrestres qui pourraient tomber dessus. Agrémentés d'un livre en couleur de Carl Sagan, les documents tiennent sur deux CD-ROM. Sur la face non lisible de chacun d'eux, des hiéroglyphes représentent les humains et l'endroit de l'univers où se trouve la Terre.

Editeur : Warner New Media
DISTRIBUTEUR : TIME WARNER INTERACTIVE
Téléphone : (1) 44.43.53.71
Prix : 339 F

Et hop, une petite news

Ubi Soft Multimédia se lance à l'assaut du marché grand public avec une série créée par Highway. Ces CD, compatibles CD photo, CD-I, 3DO, CD-ROM PC et Mac sont assez peu intéressants et de piètre qualité. L'interactivité est réduite à sa plus simple expression, puisqu'on se contente, dans 99 % des cas, de "feuilleter" la chose, et le rendu des images est assez exécrable. Au programme, "La Technologie CD-ROM", pour découvrir comment fonctionne un CD (jolie mise en abîme) et "Cuba". Les informations contenues dans ces deux titres sont intéressantes, mais quelle tristesse d'appeler ça du multimédia. Au vu du nombre de machines sur lesquelles le même disque peut être lu, on peut seulement parler de multisupport.







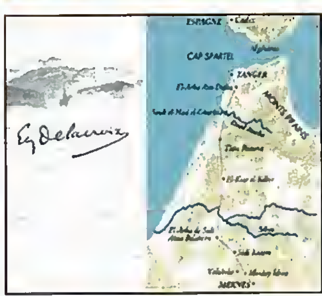






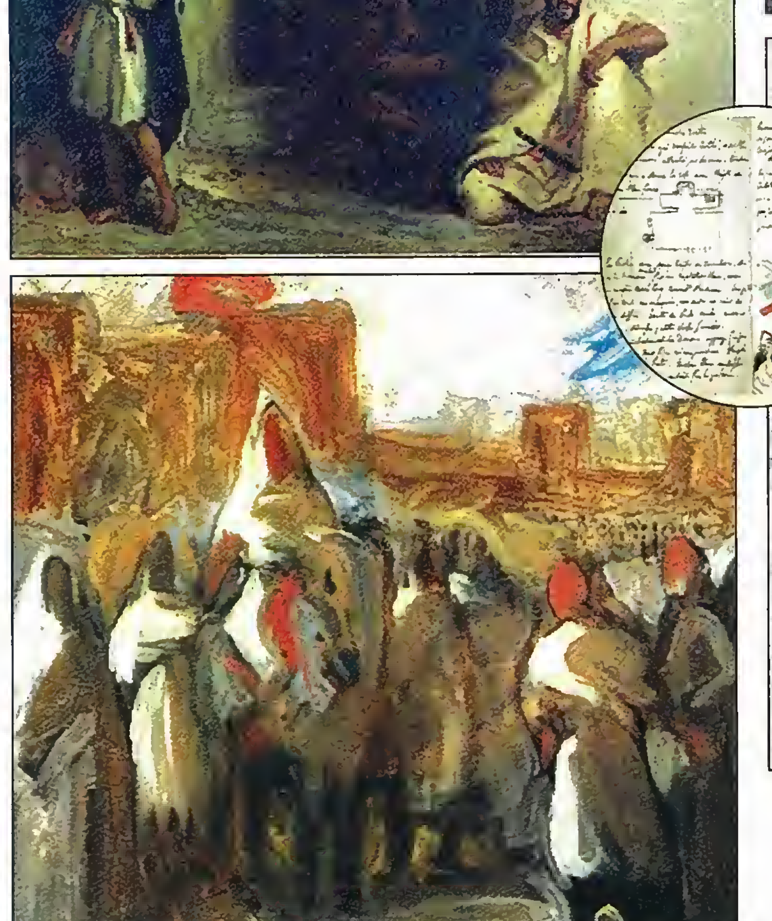
Eugène Delacroix

PC CD Windows MPC, Macintosh



Réalisé avec l'aide de partenaires divers, dont le Louvre, cet excellent CD-ROM est hélas desservi par une bande-son un peu pénible. Lorsqu'on écoute un commentaire portant sur une œuvre, ce n'est pas pour entendre une personne hésiter comme si elle parlait "à chaud" devant une œuvre qu'elle semble découvrir, avec une voix semblable à celles que l'on entend sur France Culture. Cela dit, le produit demeure très intéressant en raison de son iconographie. Il s'agit en effet d'une balade dans les œuvres et croquis préparatoires du "Voyage au Maroc" de Delacroix. On y feuillette ses carnets de voyages, et de nombreux tableaux permettent, lorsque l'on clique dessus, d'afficher le croquis préparatoire. Signalons également le petit prix de ce logiciel.

Editeur: Arborescence
Distribué par: Arborescence
Téléphone: (1) 47.57.38.88
Prix: 240 F







The View From earth

PC CD Windows MPC

Si le superbe CD de Flammarion ne vous a pas apporté votre content d'informations sur les étoiles et notre système solaire, ce CD-ROM proposé par Time Life devrait le compléter. Bénéficiant d'une présentation très soignée, "The View From Earth" permet de découvrir le système solaire à travers 600 photos d'excellente qualité. Au programme, la terre, la lune, le soleil et les éclipses. Ce dernier chapitre dispose d'un petit programme de recherche permettant de calculer les dates et horaires des éclipses passées et à venir. Dommage, le produit ne dispose pas pour le moment d'une traduction. Une fois de plus, ce sont les premiers acheteurs qui essuieront les plâtres et "financeront" une éventuelle retouche du produit d'origine.

Editeur: Time Life
Distribué par: TIME WARNER INTERACTIVE
Téléphone: (1) 53.67.71.40
Prix: 299 F





Football

Edité par : Hyper Vision-Belgique
Distribué par : Philips Interactive Media
TEL : 47 28 51 00 • Prix : 300F.

CDI

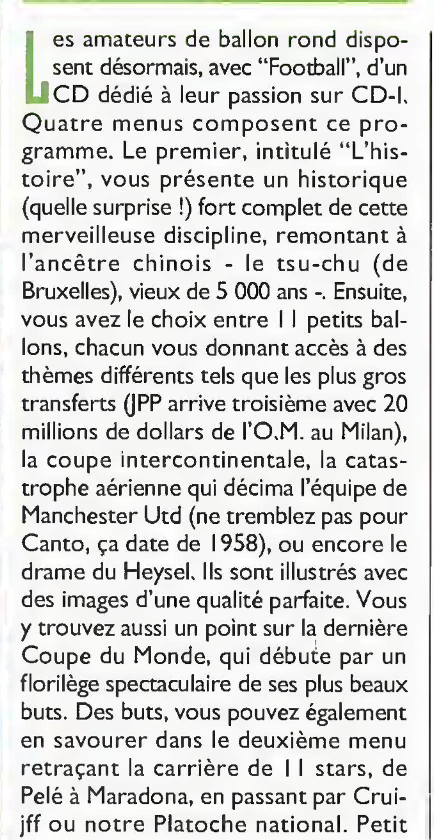












Les amateurs de ballon rond disposent désormais, avec "Football", d'un CD dédié à leur passion sur CD-I. Quatre menus composent ce programme. Le premier, intitulé "L'histoire", vous présente un historique (quelle surprise !) fort complet de cette merveilleuse discipline, remontant à l'ancêtre chinois - le tsu-chu (de Bruxelles), vieux de 5 000 ans -. Ensuite, vous avez le choix entre 11 petits ballons, chacun vous donnant accès à des thèmes différents tels que les plus gros transferts (JPP arrive troisième avec 20 millions de dollars de l'O.M. au Milan), la coupe intercontinentale, la catastrophe aérienne qui décima l'équipe de Manchester Utd (ne tremblez pas pour Canto, ça date de 1958), ou encore le drame du Heysel. Ils sont illustrés avec des images d'une qualité parfaite. Vous y trouvez aussi un point sur la dernière Coupe du Monde, qui débute par un florilège spectaculaire de ses plus beaux buts. Des buts, vous pouvez également en savourer dans le deuxième menu retraçant la carrière de 11 stars, de Pelé à Maradona, en passant par Cruijff ou notre Platoche national. Petit reproche : ces séquences sont un peu brèves. "L'antépénultième" option présente les règles du jeu, depuis les dimensions réglementaires du terrain jusqu'à la règle du hors-jeu. Chaque point du règlement est illustré ensuite par un quizz qui vous permet de tester vos connaissances. Très utile pour la formation dans les écoles de football, ce questionnaire est avant tout destiné aux néophytes. Enfin, le dernier menu est le seul élément à proprement parler ludique : c'est une séance de pénalties. Vous choisissez l'endroit où vous souhaitez envoyer le ballon, et c'est Jean-Marie Pfaff (le fameux gardien belge) qui se charge de tenter de faire échec à votre tir. Séquence hilarante, tant ledit Pfaff est grotesque. Ceci m'amène à préciser que ce CD est issu de Belgique, ce qui nous vaut de savoureux "coup de coin" ou "coup de pied de réparation". En sus des différents menus, vous pouvez aussi consulter des fiches de renseignements sur quantité d'aspects du jeu (joueurs, palmarès des épreuves internationales, etc.), ce qui achève de faire de "Football" une mine de renseignements encyclopédique.

Et hop, une autre petite news

Microsoft ressort, dans sa version francisée, son CD-ROM consacré aux "Dinosaures". Bien conçu, ce produit est hélas desservi par un prix prohibitif, puisqu'il vaut plus de 600 F.

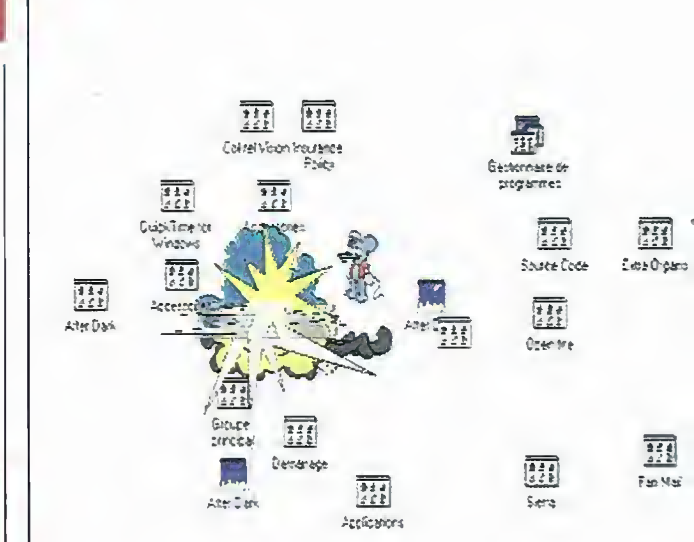


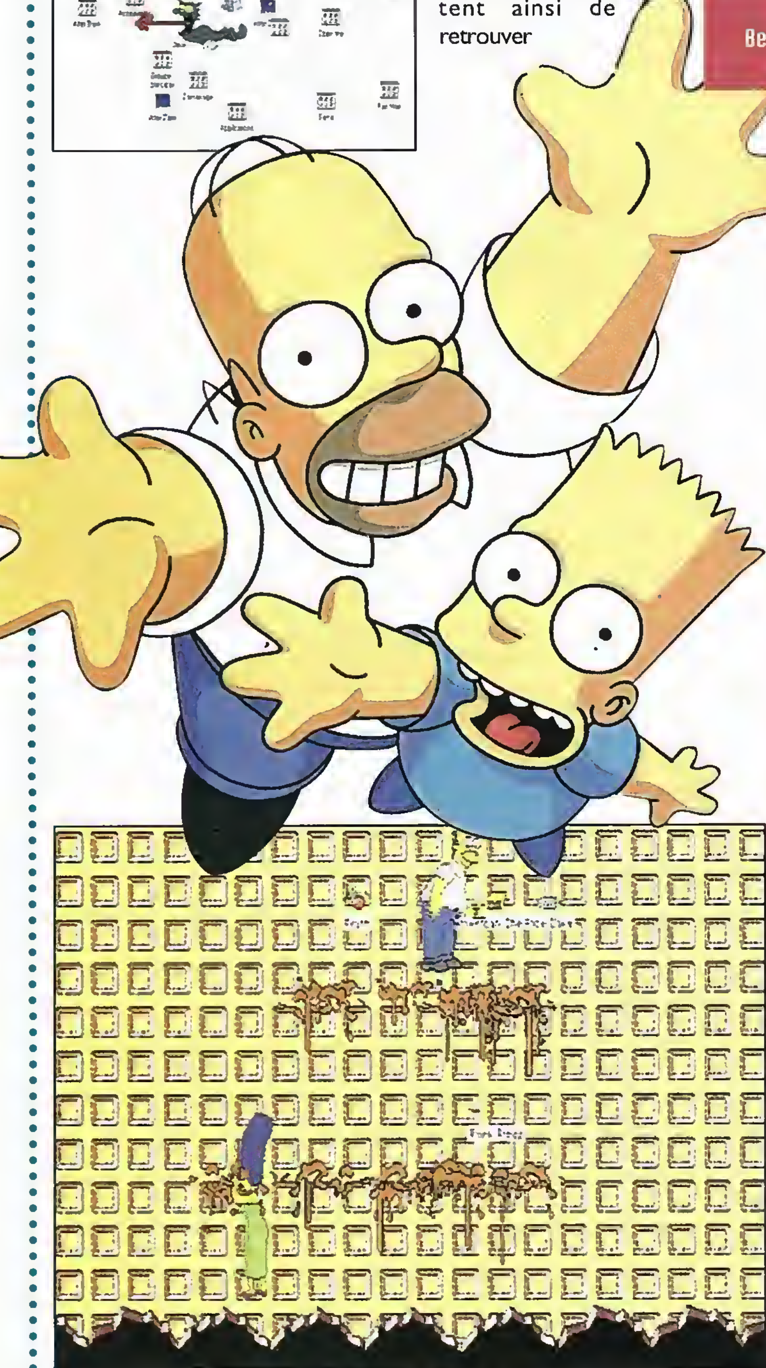
The Simpsons Screen Saver

PC Windows MPC

Les Simpsons et Windows ? Voilà un mélange détonnant et pourtant, grâce à Berkeley System , c'est chose possible. Livré avec la version la plus récente de l'économiseur d'écran After Dark, "The Simpsons Screen Saver" permet de retrouver les personnages du dessin animé de Matt Groening. Les modules permettent ainsi de retrouver un Omer qui mange le Desktop, un Bart en pleine forme qui aura tôt fait de couvrir vos écrans de tags, et bien entendu, Itchy et Scratchy, qui joueront au chat et à la souris dans vos fenêtres. Enfin, parce qu'on n'est pas fan si l'on ne s'y est pas essayé, le logiciel explique même comment dessiner les personnages !

Editeur : Berkeley System
Prix : 299 F.

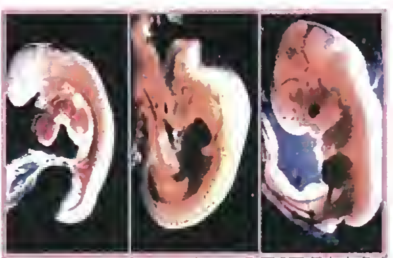






Allez, une petite dernière

Le CD-ROM "Naître", dont nous vous avions déjà parlé sur PC, vient de paraître sur CD-I, chez Philips Interactve Media France. Véritable encyclopédie de la vie intra-utérine, ce titre tout public est agrémenté de photos scientifiques de toute beauté. Proposé aux alentours de 300 F.



MARCEL LÉVY

Les blousons noirs de la micro-informatique

Les pirates font peur !



Entre la passion informatique qui conduit à démontrer que l'on peut tout faire avec un micro, et le grand banditisme économique, il est toujours difficile de situer le piratage des programmes. Si l'utilisateur isolé est le plus gros pirate, c'est pourtant vers les entreprises que les éditeurs de logiciels portent tous leurs efforts. Gare : des gendarmes spécialisés entrent maintenant en action !






Un dimanche d'avril 1992, sur l'autoroute du Sud, à hauteur de Lançon-de-Provence. Au poste de péage, une voiture banalisée avec quatre douaniers, le tout sous la surveillance de la Gendarmerie. Leur information est de taille : des napolitains feront passer en France quelque 3 000 logiciels copiés à l'identique à Taïwan. Les agents connaissent tous les détails de l'opération : la camionnette italienne a l'apparence d'un camping-car, avec de petits rideaux brodés aux fenêtres. Le véhicule, repéré au péage d'Aix-en-Provence, arrive enfin. "Contrôle de routine !" s'exclament les gendarmes. Moins d'une heure après, l'opération est terminée. La procédure pénale commence. Faux, usage de faux et contrebande illicite. Les quatre hommes risquent gros : deux ans de prison et cinq millions de francs d'amende. "Nous n'intervenons qu'à partir des informations en notre possession", explique le commissaire Vigouroux de la BCRCI (Brigade Centrale de Répression de la Criminalité Informatique). Il s'agit principalement d'informateurs qui appellent les associations de développeurs. Cette délation naît généralement d'un différend au sein de l'entreprise, ou d'une concurrence entre bandes. Concurrent évincé, salarié licencié, petit malfrat qui espère une remise de peine, ou tout simplement le client déjà arrêté qui espère ainsi limiter sa responsabilité. En Europe, plus d'une centaine d'affaires de ce type sont engagées tous les ans. Sans pour autant limiter le piratage.

LES FRANCAIS CHAMPIONS DU PIRATAGE



"Sacrés Français, le goût du risque l'emportera toujours !", commente en souriant Max Townsel, éditeur anglais de logiciels de jeux. Il faut dire que les chiffres communiqués par la Software Publishing Association pour l'année 1992 donnent

à réfléchir. Les Français sont les champions européens de la copie piratée, avec un manque à gagner, pour les éditeurs, de 1 260 millions de dollars. Viennent ensuite l'Allemagne (1 036 M. de $), l'Espagne (634 M. de $), le Royaume-Uni (685 M. de $), puis l'Italie, le Benelux ou la Suède.

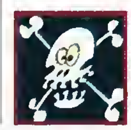
Globalement, la copie illicite serait en sensible régression dans les douze pays de la Communauté : 4,6 milliards de dollars de perte en 1992, contre 5,3 milliards un an avant. Les efforts porteraient-ils leurs fruits ? Pas partout, et certainement pas en France : dans l'Hexagone, au contraire, le système D a provoqué dans le même temps une hausse de 15 % du manque à gagner. Et pour 1993, malgré les efforts des éditeurs et le développement de la délation, sport national, les résultats ne sont toujours pas très encourageants. Il suffit, pour s'en convaincre, de lire les résultats des éditeurs. Leur chiffre d'affaires s'établit en effet au même niveau qu'en 1992, avec 305 millions de dollars. Pour la troisième année consécutive, le marché français afficherait donc une croissance en valeur inférieure à celle des autres principaux pays européens. Deux explications : la crise, sans doute, mais aussi la poursuite des copies frauduleuses. "La médiocrité de ces résultats globaux n'est déjà pas satisfaisante en soi, mais elle doit, de plus, être mise en parallèle avec la première place européenne que détient le marché français en terme de piratage", commente clairement Gérard Gabella, Directeur général de SPA Europe, qui s'inquiète du phénomène. "Pour les 750 développeurs et éditeurs adhérents de notre association, le marché français n'aura surtout représenté qu'une succession d'opportunités perdues. Plus important encore, l'eldorado du marché grand public nous est promis avec de plus en plus d'insistance pour un futur proche. Encore ne faudrait-il pas que tous nos efforts soient simplement copiés, sans rémunération."

Bizarrement, les logiciels les plus chers ne sont pas forcément les plus piratés. Les contrôles effectués et les éléments statistiques disponibles ont permis de montrer, qu'au contraire, ce sont les logiciels les moins chers qui sont le plus souvent piratés. En France en particu-









Pour défendre les éditeurs, les pouvoirs publics



lier, la catégorie des utilitaires atteint des taux de duplication illicites très souvent proches des 100 %. Par contre, les logiciels haut de gamme (traitements de texte et tableurs) sont moins souvent, eux, l'objet d'actes de piratage.

DES MOYENS POLICIERS

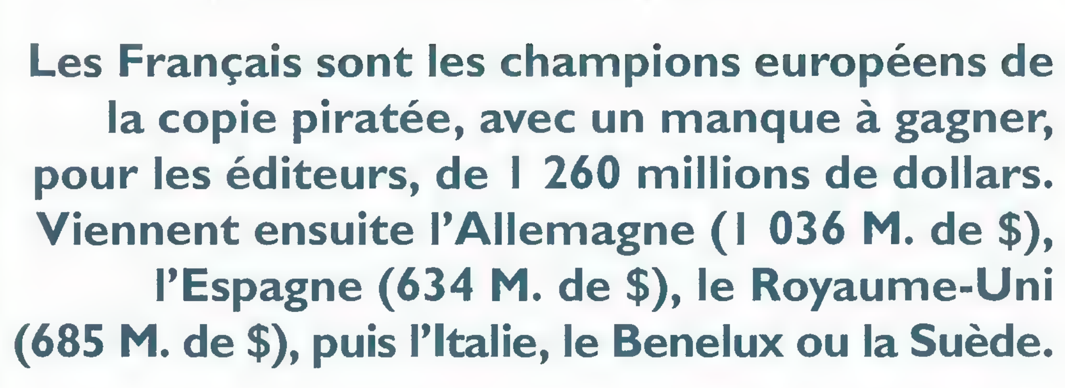


Pour défendre les éditeurs, les pouvoirs public se sont dotés de moyens de police importants. "Pas suffisamment encore", disent les experts qui jugent que les 200 spécialistes au service de cette lutte ne peuvent régler qu'environ 5 % des délits réels. Plus de 90 % échappent à la loi. Il n'empêche, le premier pas est fait. D'une part, une brigade qui agit sur tout le territoire national, de l'autre, une équipe spécialisée sur Paris et la région parisienne, où les entreprises sont plus nombreuses qu'ailleurs. La BCRCI, dirigée par le commissaire principal Vigouroux, a notamment pour mission de centraliser les informations et de rester en relation avec le Bureau Central National D'Interpol, spécialisé en matière de délinquance informatique. La brigade participe également au "Groupe de travail européen sur la fraude informatique". Elle est également chargée d'enquêtes et de la coordination, auprès des autres services, de la police judiciaire et de la définition des procédures à employer sur les matériels informatiques. Enfin, elle remplit un rôle de formation auprès des enquêteurs des sections économiques et financières des services régionaux de police judiciaire. Ce service est composé de douze officiers de police judiciaire à compétences nationales. Pour Paris et sa région, le travail est assuré par le SEFTI, Service d'Enquête sur les Fraudes aux Technologies de l'Information. Cette brigade spécialisée, créée en septembre dernier, dépend de la Police Judiciaire de la Préfecture de Police de Paris. Elle a en charge des enquêtes sur les infractions visant ou utilisant des systèmes informatiques. Elle apporte aussi son concours technique aux autres services de la direction de la police judiciaire, lors de leurs enquêtes. Enfin, elle assure la formation et l'information d'organismes publics ou privés, grâce à des conférences dont le but est de diminuer la perte financière due à ce type de délit. Douze fonctionnaires ont été mis à sa disposition, sous la direction du commissaire de police Padoin.

DES EXEMPLES À LA PELLE

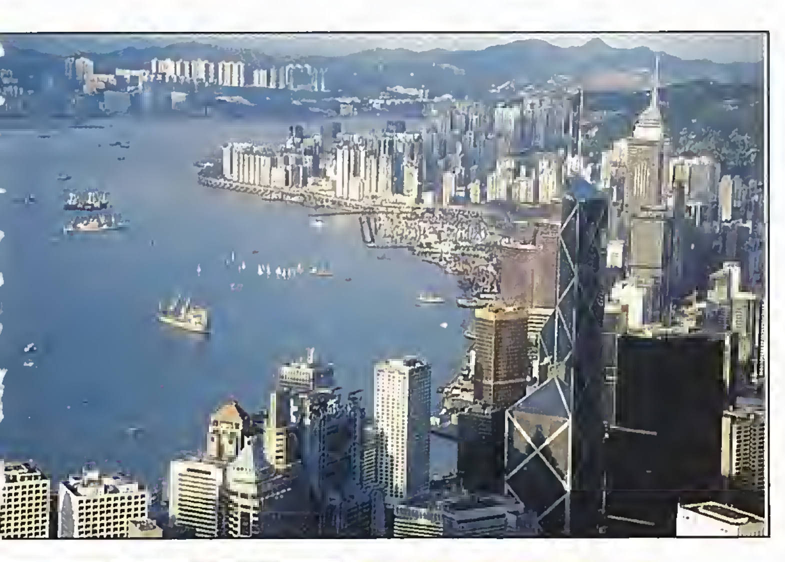


Pour le commissaire Vigouroux, faire savoir c'est informer. Et le patron de la BCRCI ne manque pas d'évoquer les opérations. Mission à Dijon, au sein d'un club informatique où plus de 16 000 disquettes ont été saisies, un listing de 1 200 clients récupéré. "Dans ce cas, les clients sont complices du pirate", souligne le commissaire Vigouroux. "Pas question de plaider la bonne foi, insiste l'avocat des éditeurs, Gilles Auguste. Pour nous, tous les clients sont des receleurs, même s'ils se situent à des niveaux différents." Même vision pour le commissaire Padoin et son équipe (SEFTI) : "Nous sommes intervenus dans un centre de formation du huitième arrondissement de Paris. Près de 500 copies de logiciels étaient utilisées sur les ordinateurs de l'entreprise !". Résultat : plainte au pénal contre la direction, qui risque deux ans maximum d'emprisonnement et quelque 1 000 000 de francs d'amende. Considérées comme co-responsables, les personnes morales peuvent alors être condamnées à 5 millions de francs d'amende, et la société coupable peut être dissoute. Dissuasif ! Les textes de loi ont été préparés par le ministère de la Justice et votés par les députés, mais, paradoxalement, c'est l'État précisément qui a été la cible des premières actions. Descente au CEA (Commissariat à l'Énergie Atomique) ou à l'INPI (Institut National de la Propriété Industrielle !), et depuis peu, des rumeurs se répandent sur l'utilisation de produits non déclarés jusque dans les couloirs du ministère de l'Intérieur. On ne prête qu'aux riches !


Les Français sont les champions européens de la copie piratée, avec un manque à gagner, pour les éditeurs, de 1 260 millions de dollars. Viennent ensuite l'Allemagne (1 036 M. de $), l'Espagne (634 M. de $), le Royaume-Uni (685 M. de $), puis l'Italie, le Benelux ou la Suède.



se sont dotés de moyens de police importants.



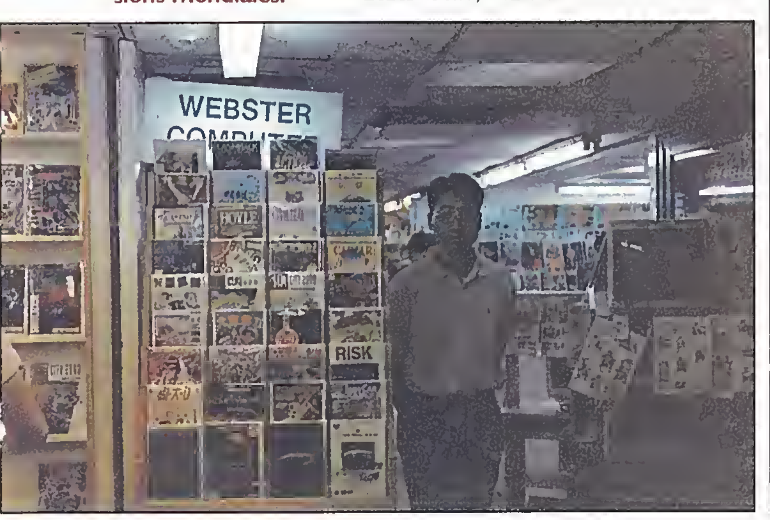
BIENVENUE EN ASIE



D'où proviennent les copies ? Bien souvent des disquettes de l'oncle du cousin, copiées sans penser à mal sur l'ordinateur. Mais le piratage constitue également une filière criminelle organisée. Faisons une promenade à HongKong : "Ne sortez pas votre appareil photo, vous risquez de gros ennuis", me précise d'emblée mon interlocuteur. Cinq stations de métro au centre de HongKong, direction le quartier Sham Shui Po. Au coin d'une rue très commerçante, le Golden Shopping Arcade. En bas de l'escalier, des petites boutiques où l'on choisit sur catalogue les programmes voulus, Mac et PC. Les toutes dernières versions en provenance des États-Unis, mais aussi de la France.



Hong Kong, plaque tournante de l'asie technologique, au centre d'un trafic qui prend des dimensions mondiales.



Quelque 1 000 jeux sont ainsi disponibles au prix de la disquette. Moins de 60 F pour "SimCity". À peine 100 F pour "Civilization" ! Tout est à l'avenant. Rien à faire contre : HongKong n'a pas signé de convention de droits d'auteur. Le choix de HongKong n'est pas un hasard. Plaque tournante de l'Asie technologique, ce sont près de quinze pays de la région qui sont ainsi alimentés par le trafic, qui prend même des dimensions mondiales. Pour moins de 40 F, vous pouvez vous abonner par messagerie à des revues spécialisées, envoyées tous les mois à votre domicile français. Au menu de cette littérature, des listes de programmes envoyés anonymement par la poste à votre attention. Sur le colis, l'étiquette des douanes précise qu'il s'agit d'un souvenir sans valeur commerciale. Une petite brochure vous aide même à éviter les problèmes : "Si le paquet est intercepté, affirmez que vous ne savez pas d'où il vient, qu'il s'agit d'une malveillance". Pour éviter de remonter à votre débiteur via la carte bleue, le vendeur n'est officiellement qu'une boutique de souvenirs pour collectionneurs : dés à coudre en porcelaine, figurines chinoises... Imparable !

COMMENT ÉVITER LE PIRATAGE ?



Pour un utilisateur de programmes, il n'est pas toujours facile de déceler la fraude illicite. Première mission : il doit vérifier s'il (ou son entreprise) dispose d'une licence d'utilisation pour le logiciel, dûment signée avec l'éditeur. Par ailleurs, il doit vérifier si cette licence d'utilisation n'est pas limitée en termes de site, de type de matériel, de système d'exploitation (DOS, OS/2, UNIX), à un nombre défini d'utilisateurs, ou encore à certaines modalités d'utilisation (monotâche, multi-tâche). Dans le cas des licences dites "shrinkwrap" (l'ouverture de l'étui contenant la disquette par l'utilisateur emportant de facto son adhésion aux conditions d'utilisation), l'utilisateur devra vérifier qu'il respecte bien les conditions d'utilisation et qu'il a payé le droit d'utiliser le logiciel, soit directement au titulaire des droits, soit à un de ses ayant-droits (par exemple,

PLUS CHERS, ET ALORS !

Bon nombre de passionnés savent qu'il est préférable d'acheter ses logiciels aux États-Unis plutôt qu'en France. Aussi, une des questions qui revient souvent chez les éditeurs de logiciels est : "Pourquoi les logiciels coûtent-ils tellement plus cher en France qu'aux États-Unis ?" À question simple, réponse simple : TOUT est plus cher en France (et en Europe) qu'aux États-Unis. Pour 100 dollars de produits et services là-bas, le coût des mêmes produits et services dans n'importe quel pays européen avoisinera les 170 dollars. Toujours en termes généraux, un "hamburger" Mac Donald coûte quatre fois plus cher au Danemark qu'aux États-Unis, et deux fois plus qu'en Allemagne, pays pourtant frontalier. Est-il besoin d'évoquer le problème des voitures, plus coûteuses dans le pays d'origine que dans d'autres pays ? Le prix des logiciels francisés a donc ses explications :

- Les coûts fixes de toute structure implantée en France ne pourront intéresser au plus que quelques millions d'utilisateurs de micro-ordinateurs, alors que cette population se compte en dizaines de millions aux États-Unis.

- Les "franciseurs" de produits anglais sont rares, donc chers.

- Pour le logiciel, l'essentiel de la valeur ajoutée de la commercialisation dans un pays européen est liée à la présence de ressources humaines techniques et commerciales compétentes et fortes. La différence importante existant entre les coûts sociaux des deux pays devra nécessairement se répercuter sur les prix de vente des produits commercialisés.

Il reste alors cette fameuse garantie internationale évoquée par les éditeurs. Les logiciels achetés aux États-Unis ne présenteraient pas de garantie en France. Et pourtant, l'argument est faux. Deux tribunaux ont donné tort aux éditeurs locaux, qui prônaient cette idée. Une licence est considérée comme mondiale, sauf si le logiciel le stipule... Ce qui serait illégal. On tourne en rond ! (NDLR : d'autant qu'on ne voit pas pourquoi la licence serait invalide en France lorsqu'il s'agit de la garantie, alors qu'elle l'est concernant le piratage !).

Mais faut-il vraiment plaindre les éditeurs ?

PIRATAGE FACILE, ET POUR CAUSE

À l'aube de la micro-informatique, au début des années 80, les logiciels micro étaient "protégés". Cette protection consistait en une "clé" logicielle que l'ordinateur devait reconnaître sur une disquette avant de mettre en œuvre les fonctionnalités du programme. De nombreux jeux européens ont été dotés de ce type de protection, fragile, pour lesquels la moindre erreur de manipulation rendait le produit inutilisable.
Cette protection présentait plusieurs inconvénients :
- Elle n'était pas fiable. Ayant été écrite par un programmeur, elle pouvait par nature être décryptée par un autre programmeur. Vers le milieu des années 80, la durée de vie d'une nouvelle protection ne dépassait pas six semaines ; c'était devenu un jeu pour de nombreux acharnés que d'être le premier à trouver la formule qui allait permettre de "déplomber" un logiciel. On a même pu voir certains organes de la presse spécialisée encourager ce phénomène en instituant des formes de concours, sachant que les dates de parution des formules magiques signifiaient souvent des ventes plus conséquentes !
- Elle était coûteuse. La création, répétitive, de cette clé et sa mise en place sur chaque logiciel fabriqué et commercialisé, a représenté un surcoût pour l'industrie nécessairement répercuté sur le prix de vente.
- Elle était encombrante. La protection devait être "lue" sur la disquette par le micro avant toute mise en œuvre. Cela supposait donc, avant toute autre opération, l'insertion de la disquette dans l'unité de lecture. En dehors des périodes d'utilisation, la disquette devait donc être conservée en lieu sûr, ne pas être endommagée ni utilisée pour des opérations de sauvegarde. Il va sans dire que les utilisateurs n'étaient que moyennement séduits par la répétition de ces opérations, et cela était particulièrement vrai pour les très grandes organisations utilisant plusieurs milliers d'exemplaires d'un même logiciel, et déjà habituées au respect des règles de sécurité par leur informatique traditionnelle. Une fois la protection disparue pour les "grands" groupes ou pour un pays, selon quels critères les éditeurs pouvaient-ils décider qu'un utilisateur n'était pas assez important, ou pas assez fiable ?
La protection logicielle a disparu de fait des produits de large consommation, dès le début des années 90. La "bonne" protection physique contre le piratage reste encore à inventer. L'informatique professionnelle ne peut en effet suivre l'approche définie par certains éditeurs de logiciels de jeu, qui rendent leurs produits - matériels et logiciels - totalement incompatibles les uns avec les autres, obligeant ainsi l'achat de configurations complètes à chaque nouvelle évolution. (NDLR : pour un temps, il apparaît cependant que le support CD-ROM, à condition qu'il soit suffisamment plein pour qu'on ne puisse pas recopier les données, constitue une bonne protection. Question : pourquoi les jeux vendus sur ce support sont-ils plus chers, à version égale, que sur disquettes, sachant que le support CD coûte moins cher à l'éditeur, et qu'il est impiratable ? Je crois me souvenir que l'un des chevaux de bataille des éditeurs était que la fin du piratage serait accompagnée de baisses de prix substantielles).

un distributeur agréé). L'utilisateur doit également demander au vendeur de lui préciser le contenu exact de ce qui lui a été livré, et lui fournir le contrat de licence d'utilisation pour les logiciels livrés avec le matériel, ainsi, éventuellement, que tout autre justificatif nécessaire (par exemple, la facture correspondante). Dans le cas du téléchargement, il devra impérativement prendre connaissance des conditions d'utilisation du logiciel qui lui sont fournies par l'éditeur. Ces conditions sont communiquées par l'éditeur soit sur la documentation d'utilisation, soit sur un contrat de licence, ou encore sur les premiers écrans du serveur. Le non-respect de ces conditions d'utilisation pourrait justifier une action en contrefaçon.

QUE PEUT-ON COPIER ?



Aux termes de la loi, "toute reproduction autre que l'établissement d'une copie de sauvegarde" (copie de sécurité destinée à n'être utilisée qu'en cas de destruction, d'altération ou de perte de la disquette d'origine), "ainsi que toute utilisation d'un logiciel non expressément autorisée par l'auteur ou ses ayants-droit est illicite". De fait, lors de l'achat du logiciel, même de jeux, une licence d'utilisation est généralement accordée à l'utilisateur "à titre personnel et incessible ou non transmissible". Sauf autorisation expresse préalable du titulaire des droits, l'utilisateur ne peut pas vendre, céder ou transmettre, gratuitement ou non, son logiciel à un tiers. Même règle pour la documentation technique d'exploitation du logiciel. Quant à la documentation d'utilisation du logiciel, seules les copies réservées à l'usage privé de l'utilisateur et non destinées à une utilisation collective, sont autorisées. La loi prévoit qu'une seule copie de sauvegarde d'un logiciel original pourra être effectuée. Par contre, si la licence d'utilisation du produit concerné autorise expressément l'utilisation du logiciel sur deux postes de travail distants (l'un au bureau et l'autre au domicile, par exemple), alors, l'installation sur deux postes (un portable y compris) est autorisée. Toutefois, il est fortement recommandé de s'assurer que cette autorisation est bien écrite sur un document original émanant de l'éditeur du produit ou de l'un de ses ayants-droits.

Reste qu'il faut relativiser ces données. Fournies par les développeurs et les distributeurs, ces informations laissent à supposer que le parc informatique européen est une fois et demi supérieur aux prévisions les plus optimistes. En fait, il ne s'agit que d'évaluations, de projections basées sur des analyses parfois contestables. Pourtant, les chiffres, mêmes revus à la baisse, sont sans appel : les Français sont des pirates. Un sport quasi national qui touche même les ministères et les administrations. De l'école, qui, faute de moyens, copie les logiciels commerciaux, à l'entreprise qui essaie un programme de comptabilité à l'aide d'une copie, les raisons de cette fraude sont nombreuses. Mais la principale motivation réside dans le prix moyen d'un logiciel informatique sous nos latitudes, souvent deux à trois fois plus élevé que pour les versions américaines. Les éditeurs sont bien décidés à réagir : campagnes de délation (un cadeau pour tout pirate arrêté), plaintes et perquisitions, sans oublier un contrôle plus sévère de l'édition informatique, seule source possible de documentation pour un pirate. Autant de moyens qui devront faire leurs preuves, sinon les entreprises reviendront aux vieilles méthodes de la protection.

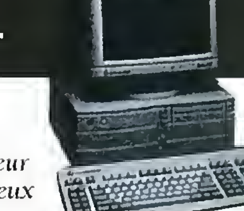


Le mois prochain, deuxième partie : ET SI LE PIRATAGE ÉTAIT INDISPENSABLE ?





CONCOURS MAGIC CARPET



Grâce à la puissance du processeur Pentium d'Intel, les jeux sont bien plus rapides que sur tout autre PC. Magic Carpet est l'un des jeux les plus rapides, fonctionnant sur PC Pentium. Magic Carpet + le processeur Pentium forment un duo de choc. Avec le processeur Pentium d'Intel, vous serez étonnés par la qualité des jeux les effets graphiques sont dignes d'un film, et les sons qualité laser sont d'un réalisme surprenant.

MAGIC CARPET : Une technique d'animation époustouflante au service d'un monde rempli de poésie. Un jeu révolutionnaire, une ambiance magique où se mêle action, stratégie et simulation de vol. Un jeu qui exploite totalement les avantages du processeur Pentium. (Magic Carpet fonctionne sur une configuration minimum : 486 DX 33)

GAGNEZ UN MICRO ORDINATEUR PC ÉQUIPÉ DU PROCESSEUR PENTIUM D'INTEL, ET 50 AUTRES PRIX,

dont 4 overdrive qui vous permettront d'augmenter la vitesse de votre PC-486.



QUESTIONS

1 - Quel est le nom du dernier jeu de Bullfrog ?
a - Flying Carpet
b - Magic Carpet
c - Mystic Rug

2 - "Theme Park" est le premier jeu d'une nouvelle série de jeux de simulation, chez Bullfrog. Comment s'appelle cette collection ?
a - Designer Series
b - Designer System
c - Bullfrog Business

3 - Quel est le micro-processeur actuel le plus rapide sur PC ?
a - 386
b - 486
c - Pentium

4 - Quel est le logo de Intel ?
a - Inside Intel
b - Intel on Board
c - Intel Inside

QUESTION SUBSIDIAIRE : Trouvez un slogan qui caractérise au mieux Magic Carpet sur Pentium.

LES LOTS

1er Prix : Un ordinateur PC Pentium (valeur 15 000 FF)
2e au 5e Prix : Un overdrive (pour booster votre ordinateur)
6e au 20e Prix : Un jeu Bullfrog (Populous, Powermonger, Populous II ou Syndicate)
21e au 30e Prix : Un poster Bullfrog   31e au 51e Prix : Un Tee shirt Bullfrog

Pentium@ est une marque déposée par Intel Corporation

LE REGLEMENT

1) Bullfrog et Joystick organisent un concours qui sera clos le 27 janvier 1995 à minuit.
2) Tout le monde peut y participer, sauf les membres de Bullfrog et de Joystick.
3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original.Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte.
Les bulletins de participation, ainsi que le règlement du concours sont disponibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.
4) Les gagnants seront personnellement avisés et les lots seront envoyés avant le 15 février 1995.
6) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opérera un classement pour l'attribution des lots.

BULLETIN RÉPONSE À COMPLÉTER ET À RENVOYER AVANT LE 27 JANVIER A JOYSTICK "CONCOURS MAGIC CARPET" 10, RUE THIERRY LE LURON 92592 LEVALLOIS

NOM...PRÉNOM...

ADRESSE...

CODE POSTAL...VILLE...

ENTOUREZ LA LETTRE CORRESPONDANT À LA BONNE RÉPONSE.

Réponse 1 : a b c   Réponse 2 : a b c   Réponse 3 : a b c   Réponse 4 : a b c

Réponse question subsidiaire : ....

Quel micro-ordinateur possédez-vous ? : ....

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

LES TOPS PC/CD ROM MICROMANIA



N°1 Certainement le jeu de l'année ! Par les auteurs d'Alone in the Dark ! Avec ses graphismes en haute résolution et ses voix en français, cette aventure pleine d'humour vous fera visiter un monde gigantesque et féérique.



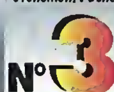
N°2 Les auteurs de Populous sont de retour et font très fort : du haut de votre tapis volant, vous survolez votre pays, combattez monstres et magiciens et acquérez de nouvelles armes et compétences. Un simulateur original et une idée géniale !

NOUVEAU WING COMMANDER 3

CD ROM



Dernier volet de la série culte, WC III s'annonce d'emblée comme un évènement ! Bénéficiant pou sa réalisation du budget d'un véritable film, tout y est : véritables acteurs, images de synthèse, scénarion béton, jouabilité parfaite et surtout beaucoup de fun. Merci Origin !



SERIE LIMITEE & EXCLUSIVE MICROMANIA !
Comprend 1 vidéo du Making Of, 1 T-Shirt WC 3, 1 CD musique, 1 CD de présentation du jeu et 1 Poster, le tout dans une superbe boîte film en métal !

LES OFFRES SPÉCIALES

Equipez-vous d'une CARTE SOUND BLASTER et profitez de l'Offre Spéciale Micromania en magasin !



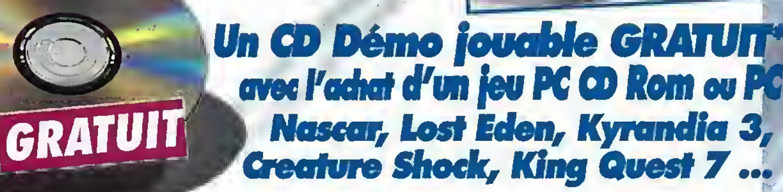


CD ROM



N°4 Voici la suite du best-seller de Sierra. Des graphismes encore plus beaux, des sprites plus grands vous feront apprécier ce nouveau scénario de Roberta Williams au style de dessin animé.

GRATUIT



* Offre valable dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 7 janvier 95 dans tous les magasins Micromania.



N°5 Un célèbre jeu d'aventure pour le PC Compatible. Un scénario béton, toutes les images créées à partir de 3D Studio, une animation parfaire : l'équipe Cryo a tenu ses promesses.



N°6 Un grand jeu de l'équipe Access. Une véritable aventure interactive réalisée grâce aux moyens les plus modernes de la programmation pour une véritable sensation d'incarner les héros de l'histoire.



N°7 Tant attendu, après Indycar, Virgin vous propose de participer aux légendaires courses de Nascar. La vitesse de l'animation et la qualité des graphismes texturés font de ce jeu un incontournable hit, réservé aux fous du volant !



N°8 Assistez avec ce jeu à une nouvelle révolution dans le domaine des shoot em up sur PC CD Rom ! Creature Shock est entièrement en image de synthèse, l'interactivité et la jouabilité exceptionnelles promettent des heures de plaisir et d'action.



N°9 Voilà un [illegible] qui va [illegible] tous les amateurs de [illegible] de vol ! Tout y est : un grand nombre de missions, une jouabilité parfaite (avec un manche à balai), des graphismes texturés ou utilisant les techniques d'ombre de Gouraud. N'hésitez pas, prenez les commandes de votre chasseur et foncez !



N°10 Incarnez le bouffon Malcom dans le 3e volume de cette fabuleuse Saga ! Un jeu d'aventure bourrée d'humour, tout en français, textes et paroles ! De plus des séquences cinématiques en 3D d'une grande qualité apportent un réalisme stupéfiant à l'aventure.



La dernière simulation de char d'assaut réalisée par Navalogic, les auteurs de Comanche ! Le simulateur par excellence grâce à la technologie révolutionnaire de "Voxelspace".

ECSTATICA

HIT

CD ROM



Psygnosis nous gâte et nous a préparé une véritable merveille ! Vous ne pourrez pas résister à ce jeu d'aventure à l'ambiance féérique et sauvage. Le plus étonnant vient des graphismes qui bénéficient d'une nouvelle technique d'animation en 3D, qui rend les personnages presque réels.



PASSEZ À LA GÉNÉRATION 32 BITS AVEC
la Nouvelle Console 3 DO
Panasonic Européenne
2990 F
+ le jeu Megarace
+ 1 Control Pad
Une nouvelle console aux caractéristiques exceptionnelles !
Console 3DO Panasonic Européenne (PAL - Péritel)
• CPU : 32 Bits Risc 12,5 MHz
• Animation : 64 millions de Pixels/seconde
• Affichage : 640 x 480 en 16 millions de couleurs
• Son stéréo 16 Bits
• CD Rom double vitesse
• Compatible : CD Audio, CD Photo, CD Digitol, Vidéo avec la carte FMV.
MEGARACE
MICROMANIA
NEW
GEX
STREET FIGHTER 2
NEW
REBEL ASSAULT
NEW
Déjà plus de 30 jeux 3DO à moins de 400 F
NOUVEAU
Ouverture de 2 magasins MICROMANIA
• Centre Commercial Les Ulis 2
• Centre Commercial Euralille
NOUVEAU
Venez découvrir la 3 DO Blaster pour votre PC chez Micromania !
LES MAGASINS MICROMANIA
MICROMANIA LES ULIS 2 NEW
Centre Cial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis
Tél. 69 29 04 99
MICROMANIA EURALILLE NEW
Centre Cial Euralille - Rez-de-chaussée - 59000 Lille
Tél. 20 05 57 58
MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Tél. 45 49 07 07
MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale - Niveau -2
Métro & RER Les Halles - Tél. 45 08 15 78
MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
84, av. des Champs-Elysées - RER Ch. de Gaulle-Etoile
Métro George V - Tél. 42 56 04 13
MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07
MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91
MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Cial des 4 Temps - Niveau 2 - RER La Défense
Tél. 47 73 53 23
MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile - Niveau -1
Tél. 93 62 01 14
MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 - Face sortie Métro - 69000 Lyon
Tél. 78 60 78 82
MICROMANIA LILLE V2
Centre Cial de Villeneuve d'Ascq - Rez-de-chaussée
Tél. 20 05 57 58
Ouverture des Magasins Micromania les dimanches 11 et 18 décembre !!
3615 MICROMANIA Tout le catalogue des jeux !!
MICROMANIA
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !!
* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F
IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 7 janvier 95
BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX
J19 Titre
PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage + 29 F
Précisez CD Cartouche Disk
Total à payer = F
Nom
Adresse
Tél.
Code postal
Ville
PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration ..../....
Signature :
Commandez par tél. 92 94 36 00
Ouvert de 8h à 19h du lundi au vendredi, de 9h à 19h le samedi
Règlement: Je joins Chèque Bancaire CCP Mandat-lettre
Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 35 F) pour frais de remboursement
N° de membre (facultatif)
Entourez votre ordinateur de jeux: 3DO PC 3 P PC CD Rom Game Boy Megadrive Gamegear Super Nintendo

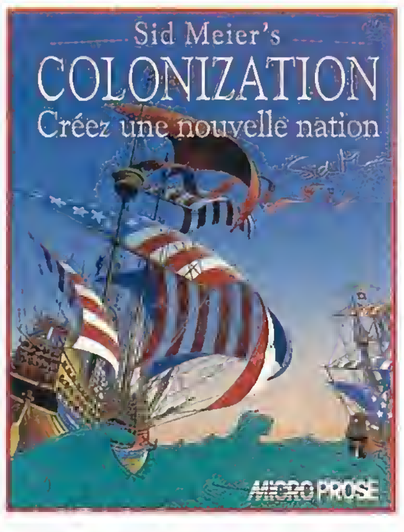
OFFRE SPÉCIALE D'ABONNEMENT À
JOYSTICK

6 Mois d'abonnement à Joystick
+
Un des 2 meilleurs jeux de l'année



469 F*
PORT COMPRIS AU LIEU DE
~~659~~ **F**





445 F*
PORT COMPRIS AU LIEU DE
~~619~~ **F**

EN VOUS ABONNANT À JOYSTICK POUR 6 MOIS, VOUS RECEVREZ EN PLUS, LE JEU COLONIZATION (SUR PC OU CD PC) OU L.B.A. (SUR CD PC).

Nos abonnés qui sont encore en cours d'abonnement peuvent se réabonner dès à présent. Leur abonnement sera automatiquement prolongé d'autant (joindre obligatoirement l'étiquette d'expédition de l'abonnement).
En vous abonnant à JOYSTICK, vous recevrez votre magazine chaque mois avant sa mise en kiosque. Vos P.A. seront prioritaires et gratuites, et vous bénéficierez de 120 mn de connexion sur le 3614 JOYSTICK (votre pseudo devant impérativement être créé avant sur le 3615 JOYSTICK)
Vous pouvez acquérir séparément le jeu COLONIZATION au prix de 409 F. et L.B.A. au prix de 449 F (+ 30 F de port) et l'abonnement à 6 mois de JOYSTICK au prix de 180 F. L'offre d'abonnement de 6 mois, avec le jeu, est réservée à la France métropolitaine uniquement..

BULLETIN D'ABONNEMENT

OUI, je m'abonne à JOYSTICK. Je recevrai les 6 prochains numéros + le jeu :
COLONIZATION sur : ☐ **PC** (CT 027 CC 56) ☐ **CD Rom** (CT 028 CC 56) au prix exceptionnel de **445 F** (au lieu de 619 F), port compris.
LBA sur : ☐ **PC CD-ROM** (CT 029 CC 56), au prix exceptionnel de **469 F** (au lieu de 659 F), port compris.

NOM : .... PRÉNOM : ....

ADRESSE: .... CP : .... VILLE : ....

AGE : .... ORDINATEUR : .... PSEUDO* : ....

*À créer d'abord sur le 3615 JOYSTICK, pour pouvoir bénéficier du 3614. Ci-joint mon règlement à l'ordre de JOYSTICK.
Je retourne ce bon rempli et accompagné de mon règlement sous enveloppe timbrée à : JOYSTICK - ABONNEMENT - 90, rue de Flandre - 75947 PARIS CEDEX 19.

"Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service abonnement. Sauf opposition formulée par écrit, les données sont communiquées à des organismes extérieurs."



LES SORTIES DU MOIS
VU À LA FNAC ET RECOMMANDÉ PAR JOYSTICK :



LBA DE ELECTRONIC ARTS SUR PC CD. TESTÉ DANS JOY N° 55
Vous dirrigez un personnage dans des décors mignons comme tout mais le danger rôde. Derrière la beauté de la 3D, un savant fou attend pour vous mettre le grappin dessus. Avec ses voix en français et sa finition exemplaire, LBA est un must du genre action/aventure.



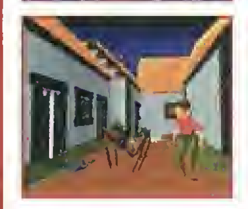
DRAGON LORE DE MINDSCAPE SUR PC CD. TESTÉ DANS JOY N° 55
Dans un univers de magie et de chevalerie, un modeste héros va connaître un destin exemplaire. Simplicité d'utilisation et beauté des décors 3D font de ce jeu de rôle un produit attachant.



UNDER A KILLING MOON DE US GOLD SUR PC CD. TESTÉ DANS JOY N°55
Un privé du futur joue les Marlow dans une ville peuplée de mutants. Au programme de cette merveille absolue tenant sur 4 CD, séquences vidéo et balade totalement libre dans un univers 3D. Un jeu d'aventure parfait.



SUBWAR DE MICROPROSE SUR AMIGA 1200. TESTÉ DANS JOY N°56
Des sous-marins se livrent une guerre sans merci dans un univers futuriste. A la fois combats et stratégie, ce jeu passionnant bénéficie d'un graphisme en 3D de toute beauté.



ECSTATICA DE PSYGNOSIS SUR PC CD. TESTÉ DANS JOY N°55
Faites évoluer un personnage 3D dans un univers lui-même en 3D. Entre aventure et action, ce jeu à la Alone in the Dark ravira les amateurs de magie et de sorcellerie.

Vous pouvez assister, chaque mercredi, à la FNAC Micro (71, boulevard Saint-Germain, Paris 5e), à une présentation par Joystick de nouveaux jeux sur grand écran. Pour plus d'infos : 3615 JOYSTICK.

Le chagrin & la Pithie

A l'aube d'une année nouvelle et patati et patata... Tout ça pour en venir à l'exercice de style le plus casse-gueule qui soit. Ça pourrait se résumer par un simple mot : "kenouréservlanéquatrevinquinze" ? Si je me plante, ça aura le mérite de faire rire dans un an. Et maintenant, je regarde ma boule de cristal, et je vois...

Je vois les éditeurs de seconde zone qui devraient essayer de nous fourguer des logiciels permettant de créer des stéréogrammes. En shareware, en freeware, en compilation, ils vont nous faire dégorger les yeux comme des escargots. Quatre Vingt Quinze, bonjour les Quinze-Vingt.

Tout aussi lacrymal mais cybermieux : les casques, les lunettes et autres orthèses de réalité virtuelle nous pendent au nez. Faudra penser à mettre un élastique. Sans se tromper, on peut imaginer que les médias grand public, télé en tête, se feront les zélateurs acharnés de la mode cyber, qu'ils ont pourtant largement contribué à imposer dans leurs sujets magazine. On peut craindre un "Ça se discute : pour ou contre la RV" ou "La RV est-elle dangereuse ?". Je vois déjà le débat d'ici, avec un sociologue, un prêtre et un représentant des Familles de France, le tout arbitré par un cyber journaliste à oreillette. Dans le genre implant neuronal, c'est pas mal, l'oreillette, non ?

Je vois bien Monsieur le sociologue Alain le Diberder nous pondre une étude sur la réalité virtuelle. Les sociologues commencent à nous les briser menu. Là, je sens que je vais dévier. Son dernier truc en date, au sociologue Alain, c'est qu'on a été en dessous de tout en testant Colonization, puisqu'on n'y relève même pas que ce jeu, censé raconter l'histoire des États-Unis, fait omission du problème de l'esclavage. Ben oui ! Ça ne parle pas non plus du darwinisme social, de l'eugénisme, de la prohibition, du macarthisme, du Vietnam et autres horreurs. Imaginons que Microprose ait abordé le sujet. Le but de cette simulation est de coloniser un territoire et de le faire prospérer. Le commerce triangulaire aurait forcément été bénéfique pour le joueur. Il aurait donc fallu devenir esclavagiste pour gagner la partie. Là, on aurait gueulé. Et probablement que notre ami sociologue nous aurait refait le coup de Doom 2 en argumentant que nous n'étions pas là pour censurer les jeux, et qu'il était normal qu'une simulation racontant l'histoire des États-Unis prenne en compte la variable "esclavage", de même qu'un jeu se passant en Allemagne pendant la guerre affiche des croix gammées. En informatique, ça s'appelle une boucle étrange. Chez Kant, ça s'appelle aussi une "objection sceptique", mais ça vaut bien l'"objection dogmatique" dont Alain le Diberder use du haut de son statut de spécialiste du jeu vidéo, non ?

Désolés de ne pas rester à la place où vous voudriez nous cantonner afin de pouvoir décoder à plein tube, Alain, mais on ne vous a pas attendu pour réfléchir sur les jeux. On est même capable de faire la différence entre la morale et l'éthique. Mais si !

C'est malin, je commence l'année en pétard, moi. Revenons-en à nos préoccupations primales et primaires : la prospective.

Je parie que cette année, pas mal de boîtes vont s'engouffrer dans la brèche ouverte par 3DO : machines puissantes vendues sans clavier. Ça commence avec Apple et Bandai, et ça va continuer. J'imagine également que les Pentium vont baisser, et qu'il se trouvera une bonne raison pour augmenter le prix de la RAM ou de la vis au fond à gauche, là, celle qu'on ne trouve pas ailleurs. Tenez, mieux encore : on pourrait imaginer une usine hyper importante qui fabrique un truc rudement utile pour les CD-ROM, ou les lecteurs de CD-ROM se trouvant soudain dans l'impossibilité de produire, et paf ! augmentation. Va falloir la jouer fine, parce que ça devrait aussi toucher l'industrie du Disque Audio, et ça, c'est un marché à part. Bon, je ne sais pas trop quoi, mais je vous fiche mon billet que ça va augmenter.

Et quoi d'autre ? Quelques tentatives d'émissions interactives à la télé (je vois bien la Cinquième essuyer les plâtres), des jeux en S-VGA, un nouveau standard pour remplacer la Soundblaster, des tonnes d'utilitaires et de bouquins pour Windows 95, et pourquoi pas, une nouvelle bécane d'Atari. Enfin, on verra !

Moulinex

SOMMAIRE DES TESTS

SELECTION COMPAQ

Il est né, le divin enfant ! Il s'agit bien entendu du dernier rejeton de la saga "Wing Commander". Jamais jeu ne fut si proche du cinéma, mais pour que l'écran ait droit à un rafraîchissement à l'entracte, il faut disposer d'une config musclée.

WING COMMANDER 3



Artillerie lourde & grand spectacle









COLONEL MOULINEX

Sous-titré "Cœur de Tigre", Wing Commander 3 va enfin délier la trame nouée dans l'épisode précédent, la séquence d'introduction assurant la continuité avec les événements passés. Vous y jouerez votre propre rôle, mais sous les traits du colonel Christopher Blair. L'action se déroule en 2654, et la guerre qui oppose les Confédérés Terriens aux Kilrathis, des extraterrestres au faciès léonin, semble évoluer très dangereusement depuis la destruction du vaisseau amiral Concordia.

Envoyé sur le monde de Vespus, Blair et Paladin contemplent l'épave du Concordia, qui s'est écrasé près du continent de Mistral sans laisser un seul survivant. Une fois de plus, les commentaires vont bon train, et certains vous tiennent pour responsable de la tragédie. Comme à l'accoutumée (toujours aussi prompt à rejouer la version "Space Opera" des "Souffrances du jeune Werther"), vous sombrez dans la mélancolie, sans savoir qu'à quelques années lumière de là, sur Kilrah, se joue un drame qui pourrait vous atteindre de façon bien plus personnelle.

En effet, la destruction de l'appareil a porté un coup sérieux à la défense conféd., et les actions les plus suicidaires ont alors été envisagées pour changer l'issue de la guerre.

Ainsi, une troupe d'élite est-elle partie en mission ultra secrète sur la planète Kilrah, afin de s'y livrer à des actes de sabotage, et qui sait, préparer une attaque désespérée afin de mater les matous.

Hélas, la troupe a très vite été repérée, et pour votre malheur, c'est le colonel Jeannette "Angel" Devereaux, votre fiancée, qui était à sa tête.

Cette dernière est pour le moment épargnée par les Kilrathis, qui lui reconnaissent deux qualités, bien qu'elle ne soit qu'humaine : c'est une guerrière courageuse, et surtout, c'est la compagne de "Cœur de Tigre", le surnom qu'ils vous ont donné (rappelez-vous, dans Wing Commander 1, vous étiez pilote sur le TCS Tiger Claws). Au terme de la séquence d'introduction, vous voici muté, par l'amiral Tolwyn, sur le Victory. Ce vaisseau amiral, fer de lance un peu ébréché de la flotte conféd. et surnommé "La poubelle volante", fait route vers les systèmes de Gardel et de Morpheus afin d'y combattre le gros de l'armée Kilrathi massée dans les environs.

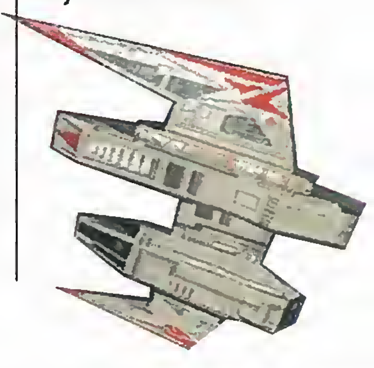
Moteur !

Pourrez-vous sauver Jeannette ? Pourquoi Tolwyn vous a-t-il précisément envoyé sur le Victory ? Est-il vrai que la guerre peut encore être gagnée ? Ce jeu fabuleux tourne-t-il sur un 486 DX 33 ? Est-ce que je commande une pizza ? Autant de questions auxquelles il vous sera répondu.

Finalement, j'ai laissé tomber, pour la pizza, et j'ai sorti une quiche du congélateur. Le fait est que, pendant que ça décongèle, j'en profite pour installer Wing Commander 3. La chose, qui tient sur quatre CD-ROM, peut être partiellement installée sur disque dur si l'on dispose de la place nécessaire. Suivant les possibilités de chacun, on installera 0, 8, 28 ou 42 Mo, histoire d'accélérer un peu les choses. Dans tous les cas, il faudra disposer d'une vingtaine de Mo supplémentaires pour que le jeu fonctionne. En ce qui concerne la mémoire, 4 Mo vous obligeront à démarrer avec une disquette boot, heureusement créée automatiquement. Il faut reconnaître que le système d'installation de WC 3 est impressionnant. On y teste votre config dans les moindre détails, du CD au processeur, en passant par la carte vidéo et la Lorraine avec mes sabots. Tiens, ma quiche est décongelée ! Trois minutes de micro-onde, et à table !

REMARQUES

On se demande pourquoi Origin a choisi de prendre Mark Hamill. Et si c'était pour couper l'herbe sous les pieds de Lucas Film Games qui a la licence pour les jeux Star Wars ?



A L'AFFICHE

De nombreux acteurs, et non des moindres, ont participé au "tournage" de ce jeu.

AMIRAL TOLWYN: MALCOLM MCDOWELL

CAPITAINE WILLIAM EISEN : JASON BERNARD

COLONEL CHRISTOPHER BLAIR : MARK HAMILL

COLONEL JEANNETTE "ANGEL" DEVEREAUX : YOLANDA JILOT

LIEUTENANT ROBIN "FLINT" PETERS : JENNIFER MAC DONALD

LIEUTENANT "RADIO" ROLLINS : COURTNEY GAINS

CHEF MÉCANICIEN RACHEL CORIOLIS : GINGER LYNN ALLEN

LIEUTENANT WINSTON "VAGABOND" CHANG : FRANÇOIS CHAU

LIEUTENANT MITCHELL "VAQUERO" LOPEZ : JULIAN REYES

MAJOR TODD "MANIAC" MARSHALL : TOM WILSON

LIEUTENANT LAUREL "COBRA" BUCKLET : B.J. JEFFERSON

MAJOR JACE "FLASH" DILLON : JOSHUA LUCAS

Jamais jeu ne



Du résultat de l'installation va découler la résolution des trois types de scènes : les menus (beaucoup d'images de synthèse et un peu de vidéo) ; les scènes intermédiaires (un peu d'images de synthèse et beaucoup de vidéo) ; les écrans de combat (de l'image calculée). Les trois types d'écrans peuvent tourner en VGA ou en S-VGA.
Avec un DX2 66 VLB, le jeu installe l'ensemble en S-VGA. Le DX2 66, c'est le minimum pour pouvoir profiter raisonnablement de tout. Mais comme vous le verrez dans l'encadré, c'est même un peu limite en ce qui concerne les combats où l'on côtoie des objets importants. La carte vidéo, qui a intérêt à être rapide, ainsi que le CD, déterminent tous deux la qualité des séquences filmées. C'est là le premier choc de WC3 : c'est du plein écran. Pas de fenêtre "Quick Time" minuscule, mais un véritable film qui vous saute à la gueule. Et puis, pour être tout à fait complet, mentionnons aussi la carte-son, compatible Soundblaster, comme il se doit. Si c'est stéréo (SB Pro minimum), tant mieux car le jeu tire au mieux partie de la bande-son.
Bon, assez parlé technique, et en route vers de nouvelles aventures. Dès les premières minutes de jeu, on est conquis, et que ça rame un peu ou non, on reste complètement sous le charme de la mise en scène. La séquence d'introduction annonce un film à grand spectacle. On n'est pas volé, le spectacle est tout aussi grandiose pendant la partie.
On se souvient que la série "Wing" a toujours été prodigue en menus habilement maquillés en écran. Là, c'est l'apothéose !
En effet, des personnages filmés et animés évoluent dans les écrans réalisés sur Silicon Graphics avec Alias. Au premier plan, je retrouve mon vieux complice Hobbes, le Kilrathi philosophe ayant rejoint les forces terriennes. En cliquant dessus, je déclenche un dialogue filmé en français. Rien à redire, les voix de cette V.F sont parfaites. Pendant tout le jeu, il sera ainsi possible de suivre l'intrigue, mais aussi de modi-

fut si proche d'une oeuvre cinématographique.

fier le déroulement de la partie. En effet, à la fin de certaines discussions, il est proposé de répondre à l'interlocuteur d'une façon ou d'une autre en choisissant une phrase. De la réponse dépendra le développement de l'histoire. Wing Commander 3, qui dispose de plusieurs heures de vidéo, nécessite en effet que le joueur termine au moins trois fois la partie de façon différente, afin de tout voir !

De quoi se perdre

Je n'en suis pas encore là. Pour le moment, il s'agit de visiter le vaisseau. Au début, il y a de quoi se perdre, tant il y a de salles : briefing, pont, verrière, bar, chambrée, etc., chaque endroit recelant lui-même des options, sans parler de l'éventualité d'y parler avec un des membres de l'équipage. Pour relier tout ça, le Victory est équipé d'un ascenseur. Lorsque vous décidez de rentrer dans ce dernier, on vous voit effectivement passer la porte. Une bien belle porte de vaisseau spatial, qui fait bien vingt centimètres d'épaisseur et "pshhh" lorsqu'elle s'ouvre.
Lorsqu'on sort de l'ascenseur, idem, nouvelle séquence vidéo. Bon, je ne vais pas m'extasier à tous les détours de couloirs : à chaque fois qu'on rentre ou qu'on sort d'une pièce, c'est pareil. Naturellement, comme toute scène de transition, ça peut devenir lassant, mais un simple double clic permet de passer outre. Cela dit, c'est tellement beau qu'on se surprend parfois à sortir et rentrer exprès dans une pièce. "Pshhh, pshhh, pshhh." Bon, O.K., j'arrête de jouer avec la porte.
Les dialogues avec les autres pilotes sont très importants, car au moment où commence le jeu, vous êtes "le nouveau" chef d'escadre. Certes, votre réputation de bon pilote vous aura précédé, mais également celle d'ami de Hobbes. Qu'il soit rallié à notre cause ne change rien pour le pilote de base : c'est un Kilrathi. Il faudra donc discuter avec tous ces gens et découvrir leurs motivations afin de choisir le pilote idéal pour chaque mission.
Justement, c'est le moment d'aller dans la salle des cartes. Enfin, quand je dis le moment, c'est à moi de voir. Sauf cas particuliers, on fait ce qu'on veut dans le vaisseau, quand on le veut. "Pshhh", là aussi, l'arrivée dans la pièce et toute la séquence où l'on m'explique la mission, donnent lieu à une séquence vidéo plein écran. Comble du raffinement, les objectifs apparaissent sur un écran en 3D.
Ensuite, petite ellipse, et l'on se retrouve face à ses hommes. On comprend immédiatement qu'on vient de leur répéter ce qui a été dit dans la salle des cartes. Le temps de choisir son coéquipier, et en route !
Maintenant, je discute avec Rachel, la jolie mécano. Elle me conseille un appareil et me propose un armement.



Si je le souhaite, je pourrais, dès la deuxième mission, faire mon propre choix, mais en général, Rachel est de bon conseil.

C'est parti !

Je sens que vous commencez à bouillir, il est temps de décoller. Là aussi, séquence vidéo superbe lorsque Blair descend l'escalier et qu'il traverse le hangar pour rejoindre son appareil. Première déception aussi, car les très gros plans sur les personnages filmés sont d'une qualité déplorable. C'est d'autant plus regrettable, que ces gros



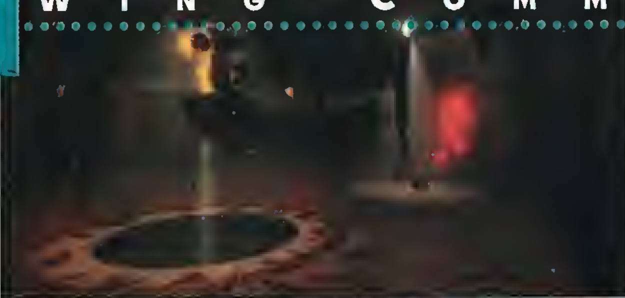






Le cockpit

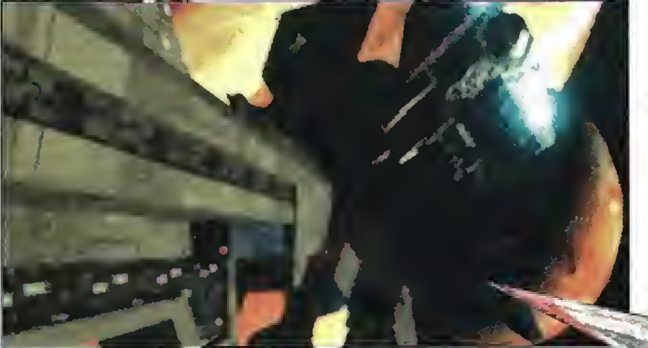
- A - LA VERRIERE
- B - ÉCRAN RADAR
- C - TIR
- D - ÉCRAN MULTI-FONCTION
- D - ÉCRAN MULTI-FONCTION
- E - ÉNERGIE CANONS
- F - CARBURANT
- G - VITESSE ACTUELLE
- H - VITESSE PROGRAMMÉE
- I - CANONS SÉLECTIONNÉS
- J - MISSILES SÉLECTIONNÉS
- K - PILOTE AUTOMATIQUE
- L - VERROUILLAGE MISSILE





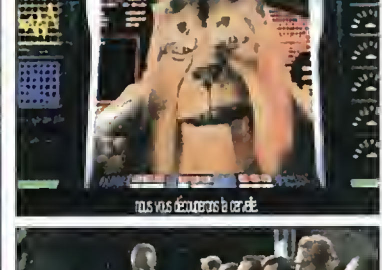














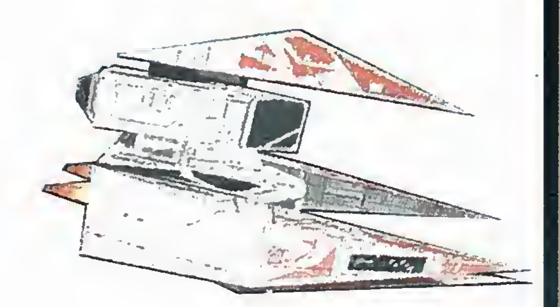
plans n'apportent pas grand chose et que le jeu n'aurait pas souffert de leur absence. Lorsque Blair s'asseoit dans son siège, la combinaison en gros plan prend des allures de fleuve de boue solarisé. Un double clic pour ôter cette abomination de ma vue, et hop !

Voilà le hangar, vu de l'intérieur du vaisseau. Eh oui, ça bouge, je suis bien en mode "pilotage". Histoire de rire, je décolle "à la main" et me voilà dehors. Indéniablement, le mode S-VGA est d'une beauté rare et d'une finesse digne de... euh... d'un mode S-VGA, justement.

Les habitués de Wing Commander 2 ne seront pas dépaysés, les touches sont les mêmes, à ceci près que de nouvelles options sont apparues : une touche permet de passer en mode "full gun" directement, et les appareils sont équipés d'un bouclier comme dans Privateer. On peut gérer l'énergie et l'attribuer ainsi à la partie du vaisseau que l'on juge la plus importante : bouclier, laser, moteur, etc. En ce qui concerne les vues extérieures, on peut dorénavant zoomer ou tourner autour d'un objet volant. Vu la qualité de l'affichage, c'est un vrai plaisir. Tiens, à propos d'affichage, passons en VGA. Oulah ! ça fait un choc. Cela dit, le graphisme est identique à celui de Privateer et compagnie. C'est moins beau que du S-VGA, mais tout à fait jouable. Enfin bon, je repasse tout de même en S-VGA.

Retrouvons les vieux réflexes, à savoir jetons un coup d'œil sur la carte. Celle-ci, relookée, peut dorénavant tourner ou être zoomée. Si on le désire, on peut enlever les étoiles apparaissant en fond, mais franchement, ce n'est pas ça qui va ralentir la carte, et puis pour ce qu'elle sert... Comme dans Wing Commander 2 en effet, les missions s'enchaînent automatiquement les unes après les autres : il suffit d'appuyer sur la touche "Q" comme "Auto" (ça non plus, ça n'a pas changé !) pour passer à l'objectif suivant. Un changement de taille est cependant encore à découvrir : la possibilité d'effacer "l'habillage" du tableau de bord, comme dans WC Armada. Très pratique, cette option accélère l'affichage, et surtout, permet

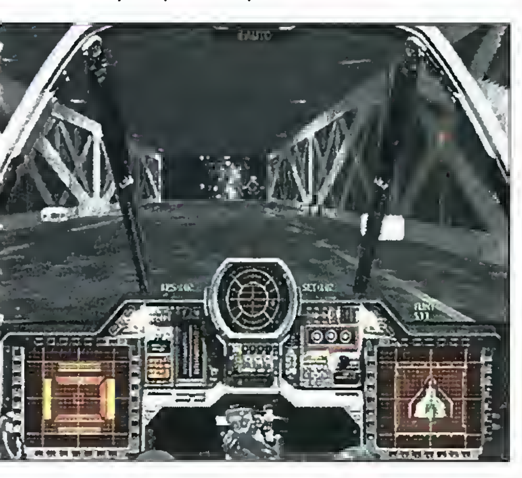




de bénéficier d'un angle de visée plus étendu. Pratique pour les combats. Justement, parlons-en !

De combats en combats

On a parfois reproché aux différents épisodes de Wing et compagnie (missions secrètes, Privateer et surtout le data disk Rightous Fire) la difficulté du jeu. Ici, on tombe un peu dans l'excès inverse, le compteur ayant été remis à zéro pour les nombreux nouveaux venus qui ne manqueront pas d'être attirés par le produit. Du coup, les vieux briscards habitués à casser du Dralthi depuis Wing Commander 1, vont un peu s'ennuyer au début. Il faut dire que la finesse du mode d'affichage permet de jouer à la souris, et franchement je ne connais rien d'aussi précis ni d'aussi efficace. Mais facile ou pas, on tombe littéralement sous le charme, dès la première sortie dans l'espace. Les vaisseaux virevoltent, les injures fusent au travers des hauts-parleurs, tandis qu'apparaissent les visages grimaçants et néanmoins digitalisés de l'adversaire dans une petite fenêtre. Grâce à une combinaison de touches, on peut dialoguer avec ses coéquipiers et leur demander de l'aide pendant un combat.
Après avoir joué quelques heures, je me rends compte que les missions sont beaucoup plus variées qu'avant. Ainsi, il faudra par exemple intercepter des missiles bactériologiques en plein vol, immobiliser des tankers, ramener de force un pilote qui a pété les plombs, etc.



Les appareils alliés

Vous pourrez piloter plusieurs appareils en cours de jeu. En effet, dès la seconde mission, il sera possible de voler sur le matériel de son choix, à l'exception de l'Excalibur, un engin ultra secret (et ultra performant) intervenant un peu plus tard dans le scénario.







EXCALIBUR

Avec quatre conons Tachyan et deux canons Reoper, cet engin, copable de manter à 1 300 Kts, est une merveille. Avec lui, il suffit de taucher deux fois un Darket, paur le valatiliser.







ARROW

Appareil ò tout faire de lo flatte, aussi à l'aise dans le cambat rapproché que le bambardement. Sa facilité ò monœuvrer en fait aussi le chaix idéal paur les missions d'escorte.

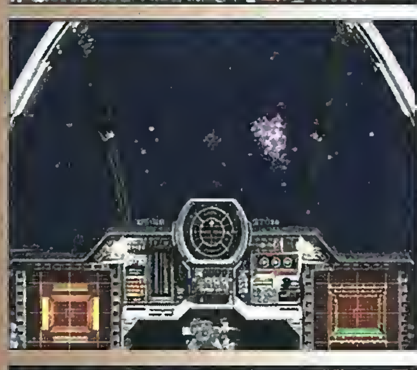






HELLCAT V

Plus solide que l'Arraw, cet engin peut lui être préféré lorsque lo vitesse n'est pas essentielle.







THUNDERBOLT VII

Il n'est pos très rapide ni très moniable, mais sa puissonce feu en fait un ollié précieux lors de missions en terrain incannu.







LONGBOW

Conçu pour détruire les grosses unités ou les bases, il est peu ropide mais d'une excellente salidité. San laurd blindoge réduit fortement la visibilité du pilote.

Les appareils ennemis

Ceux là, vous ne pourrez normalement pas les piloter, mais repérez-les, il peut être utile de savoir les identifier du premier coup d'œil. À noter que les images que vous voyez là (alliés et ennemis) sont celles des vues extérieures en SVGA et non des dessins bitmap pour faire joli. En clair, ça bouge !

DARKET
Pas très solide (un peu moins qu'un Arraw), il est aussi rapide. C'est l'adversaire de base.

DRALTHI IV
Entre Thunderbolt et Hellcat, il est lui aussi de tous les combats. Généralement, les Dralthis se déplacent en nombre.



STRAKHA
Dans les écoles de pilotage, on apprend aux jeunes recrues qu'un seul de ces appareils peut détruire quatre Hellcats en moins de dix minutes.





PAKTAHN
Similaire au Langbaw, il se déplace presque toujours accompagné d'une escorte de Dralthis ou de Darkets.

On tombe sous

Le scénario, plus complexe lui aussi, permet de suivre au plus près les intrigues de la base, mais aussi de suivre l'évolution de la guerre. En effet, lors de séquences intermédiaires de toute beauté, vous allez vous rendre compte que l'amiral Tolwyn ne vous a pas envoyé sur ce vaisseau par hasard. Le Victory est censé en effet ouvrir la route au Behemoth, une arme hyper secrète, d'une puissance telle qu'elle peut réduire une planète en cendres en faisant converger des faisceaux (bonjour le clin d'œil à l'Étoile Noire de "Star Wars" !). Seulement voilà, on va très vite se rendre compte, qu'à bord, un traître envoie des informations aux Kilrathis. D'ici qu'on accuse Hobbes ou vous-même...

J'y retourne

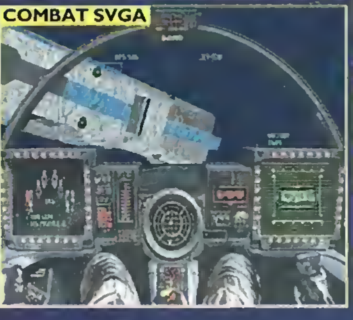
Ne revenons pas sur les nécessités de disposer d'une machine rapide et d'une carte vidéo VLB, le message est passé. Il faut reconnaître que Wing Commander 3 est une vraie merveille.

Quel jeu pour quelle machine ?

Comme à son habitude, le fort mal nommé "Origin" a créé un jeu censé tirer le marché vers le haut. Monsieur Intel lui en saura gré, merci pour lui, mais pour vous et moi, Wing Commander 3 demeure frustrant. En dessous du 486 33 et d'un CD-ROM double vitesse, il faudra se contenter d'un graphisme équivalent à celui de Wing Commander 2, avec, il est vrai, un nouveau scénario encore plus prenant.
Encore faut-il disposer d'une machine équipée d'une carte graphique rapide pour admirer les séquences vidéo intermédiaires dans de bonnes conditions. Quant aux combats en S-VGA, c'est au prix d'un 486 DX2 66 Vesa Local Bus qu'on y accède, et encore s'il n'y a pas trop de monde à l'écran. Dès qu'une mission met en présence un gros vaisseau et quelques chasseurs, il faut repasser en VGA si l'on souhaite avoir une chance de combattre efficacement. Dans ce cas de figure, une combinaison de touches passe l'affichage instantanément du S-VGA au VGA, ce qui résoud tous les problèmes. Mais quelle pitié de voir se transformer ces merveilleux objets en blocs de Lego ! Heureusement, toutes les missions ne vous obligent pas à faire du rase-motte au-dessus d'un vaisseau-mère, et dans 90 % des cas, le 486 DX2 66, si possible VLB ou du moins équipé d'une carte graphique rapide, fera l'affaire.
On l'aura compris, c'est à partir du Pentium équipé de 16 Mo de RAM que l'on aura le plaisir de jouer sans se prendre la tête.









Cela dit, il faut avouer que le mode S-VGA est extrêmement gourmand et on ne peut reprocher à Origin que de narguer les possesseurs de config moyennes. En effet, contrairement à Ultima 8, ridiculement exigeant pour un résultat controversé, Wing Commander 3 exploite parfaitement les machines actuelles, et le résultat est à la hauteur de ses prétentions. Sachons modérer les nôtres en fonction du matériel dont nous disposons...

le charme dès le première sortie dans l'espace.

Les scènes non interactives, qu'il s'agisse de passages revenant en cours de jeu (décollage, atterrissage, etc.) ou de scènes liées au scénario, sont d'une beauté à couper le souffle. Elles permettent de se sentir complètement plongé dans l'histoire. Les éclairages sont excellents, les décors et les costumes vraiment pros, et le jeu d'acteur ou les voix, sans défaut. On regarde tout ça d'un air béat, comme si l'on était au cinéma, avec, en plus, l'immense avantage de pouvoir changer l'évolution du scénario. Le plus incroyable dans tout ça, c'est que les créateurs du jeu n'ont pas cédé à la facilité en collant les mêmes scènes à chaque fois. Par exemple, lors d'une mission, je me suis éjecté vers la fin. Une fois arrivé à la base, engueulade de rigueur de la part de Eisen, le colonel du Victory : "Vous savez combien coûte un vaisseau ? La prochaine fois, essayez de le ramener !", etc. Là-dessus, je recommence la mission, et puis finalement, je change d'avis et je m'éjecte. Oulah ! l'accueil ne fut pas le même, puisque je m'étais éjecté sans avoir combattu, ou presque : "Vous êtes tombé sur la tête ? Vous prenez deux coups de laser dans les boucliers et vous vous éjectez ?".



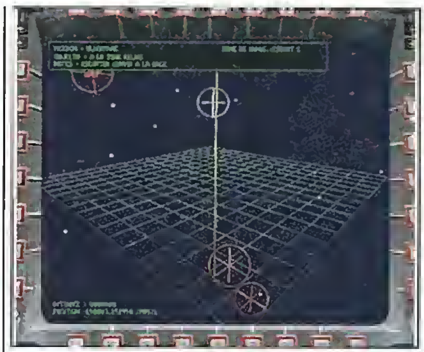
- **TIPS TECHNIQUE:** DÉFRAGMENTEZ VOTRE DISQUE DUR AVANT L'INSTALLATION, ET ENLEVEZ SMARTDRIVE PENDANT CELLE-CI.
- **TIPS JEU:** TENEZ-VOUS EN AUX CHOIX DE RACHEL POUR LES APPAREILS. ESSAYEZ DE PILOTER À LA SOURIS.

On le voit, les concepteurs ont pensé à tout.
Pour finir ce test, il me faut parler de la musique, elle aussi responsable pour une bonne part de l'ambiance cinématographique de ce jeu. Si l'on retrouve parfois certains thèmes connus, comme la musique du décollage de Wing Commander 1, qui faisait cruellement défaut à sa suite, la plupart des morceaux sont inédits et dignes d'un film à grand spectacle. Les sons, très présents à l'intérieur du vaisseau, sont eux aussi d'excellente qualité. Bon point : toutes les cartes sonores – ou presque – sont prises en compte par ce logiciel, de la simple Soundblaster à la Gravis Ultra Sound, en passant par MT 32 Roland. Bref, voilà un jeu complètement incroyable, qui marque une période de transition importante pour l'univers du jeu vidéo, plus que l'excellent Under A Killing Moon, puisque là, on bénéficie de trois ingrédients particulièrement bien maîtrisés : scénario, action et prouesse technique. Avec tout ça, j'ai complètement oublié de manger, moi. Allez, un morceau de quiche froide, et c'est reparti !

EDITEUR : Origin • DISTRIBUTEUR : Electronic Arts (16) 72.17.07.83 • NOTICE : VF • NOMBRE DE JOUEUR : 1 joueurs • COFIG. MINI. : 486 66 VLB CD double vitesse.

Avec un DX 33, vous allez bénéficier d'une excellente suite de Wing Commander 2. Avec une config plus musclée, d'un jeu sublime qui vous permettra de vous immerger dans un univers digne de "La guerre des étoiles". Dans les deux cas, ça vaut le coup.

TECHNIQUE 92 — INTERET 92

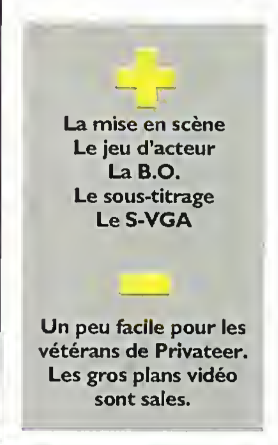






VRAI FAUX

Londres et Tokyo seront reliées par une autoroute, d'ici 1996.
VRAI
Enfin, vrai, mais c'est d'une autoroute de l'information qu'il s'agit : 27 000 km de câbles optiques sous-marins permettront de véhiculer jusqu'à 120 000 conversations téléphoniques simultanément, tout en reliant ordinateurs et banques de données. Il faudra au préalable installer des "répéteurs" (sorte d'amplificateurs), tous les 200 km. Mazette !



+
La mise en scène
Le jeu d'acteur
La B.O.
Le sous-titrage
Le S-VGA

–
Un peu facile pour les vétérans de Privateer. Les gros plans vidéo sont sales.





Lors des discussions avec les personnages, il arrive parfois qu'un dialogue se termine par un choix. De votre réponse dépendra le déroulement de l'histoire

Samuraï Shodown contre Street Fighter II Turbo

3DO

L'Arcade sur console

Alors, fini Doom trente fois ? Trouvé tous les sorts dans Magic Carpet ? Résolu toutes les énigmes de Ultima 8, et d'une façon générale arrivé à terminer des jeux prise de tête ? Je comprends alors que vous ne saisissiez pas l'intérêt des jeux de baston dont un utilisateur de PC un peu cécoin penserait qu'on peut seulement y voir "deux sprites reçevant des impulsions par le biais de l'extension manette, ayant pour effet d'autoriser lesdits sprites à se livrer à diverses cabrioles, ceci dans le but avoué, une fois la valeur "vie restante" du moins véloce descendue à zéro, de charger l'écran de fin de combat".

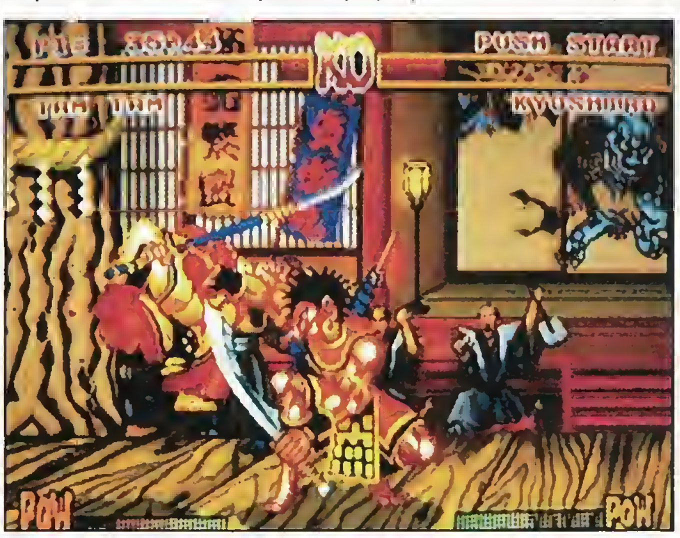


GREG

Ben non, mec, c'est pas que ça, les jeux de combat. C'est aussi "deux keums au mitan d'un terrain chelou qui s'en foutent plein la gueule avec des Dragon Punch, des Hurricane Kicks et autre Cyclonic Waves".
En allant plus loin dans la description analytique, les jeux de tape, c'est aussi "la jouissance de mater la tronche de son zinvoi, quand on lui place un "8-hit combo" dans la face, ou quand on lui impose sa loi avec un "finishing move", que sa mère elle le reconnaît plus après". Là, il a les nerfs, le zinvoi, lui qui venait juste de dire avant la partie : "Comment que j'vais te tôler à c'euj !".
Tout ça pour en venir à l'information du mois : les deux meilleurs jeux de baston en arcade de l'an dernier sont présents sur 3DO, et vous n'avez de sous que pour un seul. Nous allons donc les disséquer et les comparer, pour votre plus grand plaisir (NDLR : quand on teste des jeux consoles, il faut le faire dans le style "console", sinon c'est larchouma, la tehon, pour ne pas dire totalement déplacé, voyez).

Premier Point : L'historique des jeux (Games'storylines)

Super Street Fighter 2 turbo, c'est LA référence incontournable, celle où une quinzaine de mecs tous experts en arts martiaux et en boxe, vont se taper dessus pour savoir lequel est le plus fort. Point d'armes blanches ici, les combattants se battent avec leurs pieds et leurs poings. Ces personnages sont assez réalistes et possèdent, pour la plupart, des coups de base assez crédibles pour les plus souples d'entre nous (coups de poings, uppercuts, coups de pied au visage, coups de genou, coups de coude, de tête). Les enchaînements de base poing-pied sont ainsi assez facilement réalisables. Pour la petite histoire (et pour ceux d'entre vous qui ne connaissent que la première mouture de Street Fighter 2), sachez que cette version du jeu est la toute der-



SAMURAI SHODOWN : Lorsqu'un guerrier amazonien rencontre un joueur de théâtre kabuki, cela donne bien évidemment quelques désaccords tant au niveau culturel qu'au niveau musical. Tam-Tam tente donc d'inculquer sa culture par la force, en tentant de farcir Kyoshiro par les côtes.

SAMURAI SHODOWN :
L'action de loin, zoomée, ça donne ceci. Je sais, c'est tout petit, mais cela permet l'éloignement des deux sprites et de faire des bonds de quinze mètres de haut sans avoir à sortir de l'écran.



SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO :
Chun-lee, la jeune Chinoise, gagne dans cette version du jeu ses lettres de noblesse ; elle peut enfin elle aussi lancer des projectiles à base d'énergie mentale, comme Ryu et Ken. Qu'est-ce qu'elle est fière ! Tellement fière d'ailleurs, qu'elle en use et en abuse.



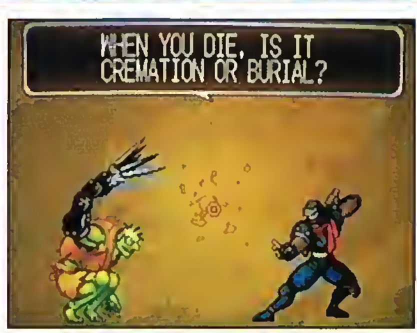
nière sortie en arcade, avec les quatre nouveaux personnages, des tas de techniques nouvelles pour chacun, et surtout la présence du terrible Akuma, le boss caché du jeu. Une version 2.9 donc, pour les amoureux des appellations micro.
Samuraï Shodown, quant à lui, est le premier jeu de baston à mettre en scène des combattants avec des armes blanches qui se lardent allègrement sur fonds de décors japonais médiévaux. Les coups sont à peu près réalistes, mais il faut tout de même avouer que Samuraï Shodown est le seul jeu où les personnages se relèvent après avoir été transpercés au niveau du sternum par un sabre de trente kilomètres. Ici, foin de coups de poing ou de pied (enfin si, mais ils sont très rares), et c'est sous une pluie de sang que vous allez vaincre vos adversaires. Festival de giclures de ketchup donc pour ce tournoi de férus du sabre. Saigner un mec à blanc ou le découper en trois, c'est vachement rigolo, et c'est un point pour ce jeu qui, même en version américaine, n'est pas censuré. Vive lui !

Second point : Le plaisir visuel (Visual quality and animations)

Autant l'un que l'autre, ces deux softs sont identiques à la version d'origine. Super Street Fighter 2 turbo ressemble incroyablement à la version arcade, et il vous suffira de régler, sur votre téléviseur, le contraste et les couleurs à fond, pour retrouver la bonne ambiance des salles d'arcade avec les bonnes couleurs bien "flash" qui bavent et qui traînent. Le joueur cherchera donc, en vain, la moindre différence entre la version arcade et la version 3DO (s'il cherche bien, il trouvera quelques étapes d'animations en plus dans les sprites arcade). Les personnages sont de taille raisonnable (plus grands que sur les versions consoles 16 bits en tout cas), et bougent vraiment sans aucun problème, même lorsque le jeu est très très rapide (mode "turbo" qui vous permet de multiplier par trois la vitesse du jeu). Bien sûr, lorsque c'est vraiment trop rapide, le joueur n'arrive plus à suivre, mais la 3DO si ; donc où est le problème, me direz-vous ? Du côté de Samuraï Shodown, c'est pareil : le jeu est en effet similaire à la version Neo-Geo ou arcade, tant du point de vue graphique – où l'on retrouve chacun des détails de la version arcade – que du point de vue de l'animation où les zooms sont vachement balèzes et où les personnages gardent parfaitement les mêmes mouvements et les mêmes attitudes qu'à l'origine. Le tout donne une impression extraordinaire de fluidité. Les combats sont rapides et font réellement référence aux combats de ninjas style "Sankukai" où les mecs font des sauts de quinze mètres, se téléportent dans tous les sens, atterrissent dans une position louche genre "chien turc", et échangent des tas de coups d'épée tellement rapides, qu'on ne voit que leurs traînées (pas leurs traînées dans le sens "filles de joie", les traînées dans le sens "traces que le sabre, fendant l'air, laisse", bande d'obsédés !). Chacun des deux jeux est la meilleure adaptation qui ait été faite à ce jour, tant sur le plan de l'animation que sur celui de la taille des sprites, ou encore des détails graphiques. La 3DO en pète de joie.

Troisième point : Le plan sonore (Music & sound Fx)

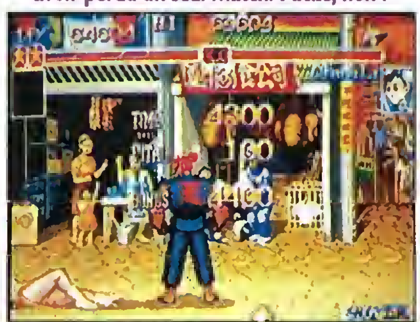
Voilà un truc qu'il est vachement important, gars ! La 3DO est une machine fonctionnant sur un support CD, la qualité sonore se doit donc d'être com-



SAMURAI SHODOWN :
Avant chaque combat, tradition oblige, vos personnages vont s'échanger une phrase d'intimidation, du genre : "Tu es un rêve et le matin arrive", ou encore "Mourir c'est pas la honte, mais vaudrait mieux que ce soit toi que moi", l'honneur des samuraïs, quoi...



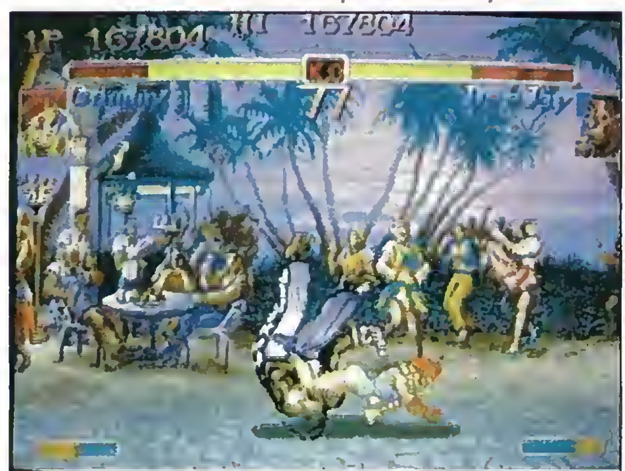
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO :
Mais qui est ce mystérieux individu qui vient à bout de n'importe quel lutteur en moins de 20 secondes ? Akuma, O.K., mais d'où vient-il ? Qui est-il ? Comment le combat-on ? Il suffit d'arriver au dernier boss du jeu sans avoir perdu un seul match. Facile, non ?



Petit lexique des jeux de baston

COUPS SPÉCIAUX : Attaques particulières qui requièrent l'appui sur plus d'un bouton. Généralement, avant-arrière puis appuyer sur le bouton. C'est un coup spécial, qui déclenche une attaque impressionnante au difficile à parer.
ENCHAINEMENT : Lorsque vous réussissez à placer des coups dans un ordre précis à votre adversaire.
COMBO : Comme un enchaînement, mais en plus efficace : votre personnage (ou l'adversaire) s'en prend plein la tronche sans rien pouvoir faire. Le record sur Super Street Fighter 2 turbo nous vient d'un Japonais et est un "19-hit Combo".
CONTRE-ATTAQUE : Lorsque vous parez un coup, vous êtes paralysé, et donc l'ennemi en profite pour faire pleuvoir sur votre personne une pluie d'enchaînements. La seule solution pour vous en sortir donc est de sortir une "contre-attaque", qui détruit l'adversaire pendant qu'un trou se forme dans ses attaques.
PRISE : Dans chaque jeu de combat, il y a ce que l'on apelle les coups (poings pieds) et les prises, qui s'effectuent au corps-à-corps. Il faut souvent s'approcher des mecs et les choper par les vêtements pour les envoyer valser.
BOULE DE FEU : Sous ce terme générique on nomme, dans les jeux de baston, tout ce qui est un projectile et qui permet de faire un combat de loin entre deux joueurs. Si deux joueurs, avec des personnages capables de balancer des "boules de feu", n'arrêtent pas de le faire de chaque bout de l'écran, le jeu va paraître long et chiant.
STAGE BONUS : Partie du jeu qui ne sert à rien, mais qui permet de se défouler en cassant un truc : des mannequins, des voitures, des briques ou des tonneaux. Ça défoule, quoi !
À noter tout de même : sur la version 3DO, les stages bonus de Super Street Fighter 2 turbo ont été retirés.

SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO :
On vous la joue style "playmate d'Infos du Monde": Cammy, une sacrée coquine que celle-ci. Sa plus grande joie est en effet d'enserrer ses adversaires entre ses cuisses musclées, afin de les étouffer. Sacrée vicieuse que cette Cammy-là !



SAMURAI SHODOWN :
Les ninjas sont vachement sympa, mais très chiants. Je veux dire, un seul c'est déjà dur à battre, mais s'ils se mettent à se dédoubler pour finir à quatre sur un seul écran, ça ne va plus... d'autant que l'on ne sait pas quels sont les trois leurres et quel est le vrai.



plètement irréprochable. Dans le cas de Super Street Fighter 2 turbo, tout est parfait : aussi bien les digits vocales, véritablement excellentes, que les musiques. Tiens, oui, parlons-en des musiques ! En effet, les musiques (NDLR : eh, Greg, ça fait trois "musiques" en deux lignes !) ne sont pas directement lues sur le CD, mais digitalisées sur une fréquence de 44 KHz, ce qui donne finalement une qualité d'écoute identique à ce que cela aurait été si les musiques (NDLR : essaye zikmus, pour voir) avaient été pressées directement sur le CD et balancées en boucle pendant le combat (ce qui explique que la machine soit tout le temps en "access" et que l'on n'entende rien lorsqu'on lance le CD sur une platine normale). Pour peu que vous ayez de bonnes baffles qui ne saturent pas trop sur les aigus, vous allez pouvoir jouir grâce à l'extraordinaire profondeur de résonnance que possède la bande sonore du jeu, car enregistrée en système Q-sound. La perfection des bruitages est loin d'être l'apanage de Samuraï Shodown, dont l'ambiance sonore est une catastrophe. Les musiques ne sont pas directement lues sur le CD, mais elles aussi sont, tout comme dans Super Street Fighter 2 turbo, digitalisées sur une fréquence de 44 KHz, ce qui ne serait donc pas tellement gênant si cela ne nuisait pas aux bruitages et autres digitalisations sonores qui ponctuent le jeu. Il semblerait en fait que pour gagner de la place ou du temps, les sons aient été digitalisés dans une fréquence bien moins élevée que celle employée pour les sons de Super Street Fighter 2 turbo, par exemple. Tous les cris des personnages et les digits d'armes blanches ne sont plus que des "scritch", des "croumpf" et autres trucs infâmes sortis tout droit d'une Megadrive ou d'un Amstrad CPC, si vous sentez un peu le niveau de la catastrophe. Les musiques, quant à elles, sont très bonnes, mais tellement peu mises en valeur par rapport aux bruits, que l'on n'entend plus que ces musiques-là (NDLR : là, j'abandonne !). Et finalement, on est plutôt vachement déçu. Bien sûr, dans l'atmosphère du jeu, tout se passe bien et on arrive à oublier ce genre de défauts, une fois que l'on est pris dans l'enfer de la passion du combat. Mais il n'empêche que c'est la honte devant les potes, genre : "Regardez, j'ai Samuraï Shodown sur une machine 32 bits". "- Mais dis-moi, les digits sont mieux sur la Super Nintendo, pourtant !" "- Ta mèeeeeeere bâtard ! euh t'es sûr ?". Voilà, vous savez tout ! Mais il n'empêche que les musiques sont très bien.

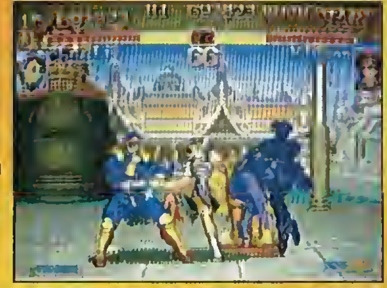
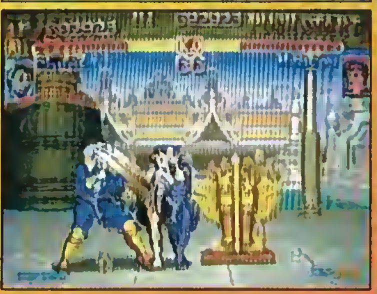
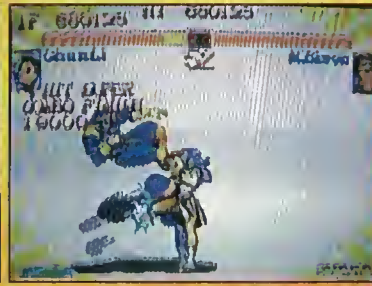
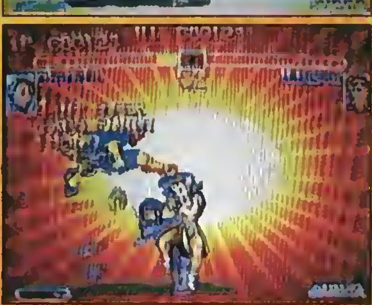
Quatrième point : Le plaisir de jouer
(Player's orgasm)

Pour ce dernier chapitre, ce sera vraiment à vous de voir, car pour le reste, les jeux sont de qualité (presque) identique. Il est aussi amusant de jouer à l'un comme à l'autre dans l'absolu, et ils ont tous les deux leurs petits défauts ou leurs qualités, malgré une perfection technique irréprochable pour super street fighter 2 turbo. Enfin bon, avant de commencer, sachez tout de même que pour réaliser les coups spéciaux, la plupart des mouvements se basent

REMARQUES

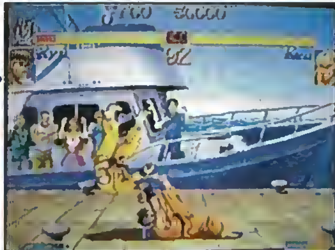
Sur SAMURAI SHODOWN
Les musiques sont compressées et relues directement pendant le jeu.

Sur SUPER STREET FIGHTER II TURBO
Il est inclus dans le package un bon de commande pour un Joypad spécial 6 boutons adapté au jeu (et à la 3DO).

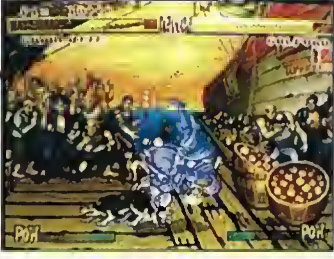






COMBO
Un "Mega-hit Combo", c'est ce que vous aurez la chance de pouvoir réaliser si votre jauge "Power" est remplie au maximum et si votre paddle n'est pas un peu trop coincé au niveau des diagonales. Un "Mega-hit Combo", donc, amène votre personnage à se démultiplier et à faire une attaque qui tue l'adversaire. Ici, c'est Chun-Lee qui s'y colle et qui fonce sur l'adversaire avec tous ses petits doubles derrière elle, avant de le frapper cinq fois.



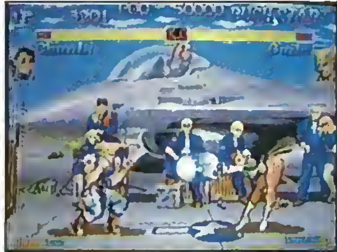


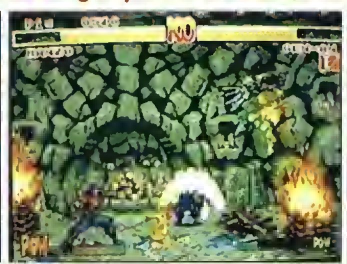


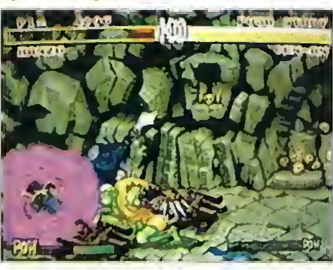


LES COUPS AU CORPS-À-CORPS : Ce genre de coup fait très mal et n'est pas du tout difficile à réaliser si l'ennemi vient un tant soit peu se coller à vous. Faut pas non plus prendre les gens pour des imbéciles, ne croyez-vous pas ?

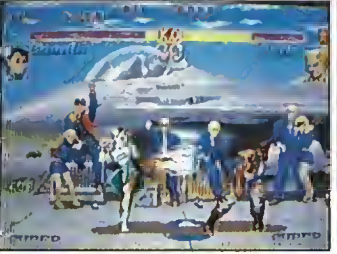




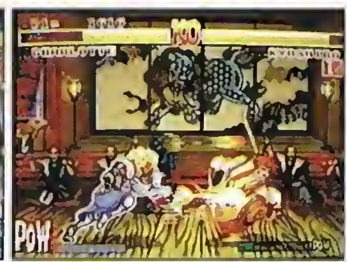


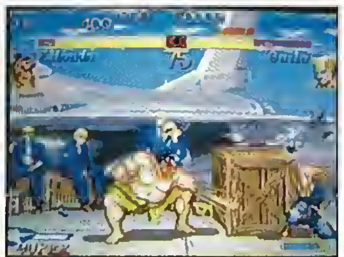


LES COUPS DE LOIN : Pratiques contre les joueurs lâches, ces coups-là deviennent bien chiants une fois que les joueurs s'amusent à rester au fond de l'écran et à se les balancer indéfiniment.









LES ENCHAINEMENTS RAPIDES : Rien de tel pour bloquer un adversaire dans un coin et lui infliger un maximum de coups. Ces coups-là sont spécialement à la base des "Combos" aux coups les plus élevés.

sur les diagonales. Et bon, vous avez déjà joué avec un Paddle 3DO ? Ben, c'est pas la joie pour les diagonales, et faire un coup à peu près complexe sans mordre la manette tient du miracle. Sinon, tout va bien.
Dans super street fighter 2 turbo, vous allez bien vous amuser, mais la "battlemania" est cependant moins présente que dans Samuraï Shodown, bien plus novateur grâce à ses zooms et ses sprites énormes (le personnage Earthquake prend à lui tout seul la moitié d'un écran), et aussi LE SANG ! Le sang, joie ultime de chaque boucher refoulé qui sommeille en nous et qui ne peut prendre son bain de sang quotidien, se plonger sous un déluge d'hémoglobine. D'ailleurs, la pub du jeu le dit bien : "All the arcade's arterial spray !" (toutes les giclées artérielles de l'arcade !). Et c'est finalement le gros point fort qui me fait préférer Samuraï Shodown à Super Street Fighter 2 turbo, du point de vue de l'intérêt de jeu en tout cas : il est vraiment plus original que son collègue somme toute classique, et c'est vraiment très rigolo de saigner des gens à blanc (l'argent sale de Samuraï Shodown ?) à l'aide d'une lame rapide et précise.
Pour ma part, donc, si je ne devais en acheter qu'un, ce serait super street fighter 2 turbo, le mieux réussi de tous et auquel on ne peut rien reprocher. Mais pour le reste, c'est à vous de voir, en sachant que la balance technique penche énormément en faveur de super street fighter 2 turbo (irréprochable et identique à l'arcade), mais que Samuraï Shodown, le plus ambitieux des deux (et qui possède hélas une qualité sonore à se pendre) est bien plus fun et bien plus abouti dans le genre "baston qui tue", ou encore "deux sprites de taille correcte qui reçoivent des impulsions par le biais de l'extension "manette", afin de leur permettre divers mouvements, ceci dans le but de les faire rentrer en collision de plusieurs manières (lesdites manières déclenchant parfois des effets graphiques appelés "coups spéciaux") afin de faire diminuer le "facteur-information vie" de l'adversaire, qui, une fois la valeur "vie restante" descendue à zéro, va annoncer l'instruction de charger la "démo de fin de combat" où l'on voit une représentation graphique du sprite-joueur vainqueur haranguer son joueur-manipulateur lui ayant permis de faire prendre au sprite adverse la position b-758 de sa palette de mouvement, à savoir celle où il est allongé sur le sol." Ouf !

SUPER STREET FIGHTER II TURBO

Ce jeu est complètement identique à la version arcade, et de loin bien supérieur aux versions sur console 16 bits (même la version Nec lui est inférieure, c'est vous dire...). Si le "pari technique" était moins important que pour Samuraï Shodown, le contrat est pourtant parfaitement rempli et prouve que, dès son premier jeu, Capcom maîtrise la 3DO.

TECHNIQUE 90 — INTERET 95

EDITEUR : Crystal Dynamics (Samuraï Shodown) - Capcom (Super Street Fighter 2 Turbo) • NOTICE : Anglaise (Samuraï) anglaise et japonaise (Street) • NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2 (Samuraï/Street)



SUPER STREET FIGHTER II TURBO

■ Lors de la sélection de vos personnages, positionnez votre curseur sur le visage de Ryu, attendez une seconde, puis placez votre curseur sur le visage de T.Hawk, attendez une seconde puis faites la meme chose avec les visages de Guile et de Cammy. Puis une fois ceci fait, revenez sur le visage de Ryu, et appuyez sur Start et les trois boutons de Punch en meme temps. Si la bidouille fonctionne, vous pourrez jouer avec Akuma le dernier boss caché du jeu.

SAMURAI SHODOWN

Techniquement irréprochable, sauf au niveau des sons qui merdent vraiment énormément. À croire que le programmeur chiait des singes volants au moment où il a digitalisé les sons à partir du jeu original. Un achat indispensable, donc, pour les fans de baston qui ne sont pas trop regardants sur la qualité sonore, ou qui sont carrément sourds.

TECHNIQUE 75 — INTERET 90

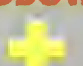
SUPER STREET FIGHTER II TURBO



La réplique parfaite de la version arcade
Que t'emmènes tes potes chez toi, tu creuses une fente dans ta console avec marqué 10 F dessus et que tu lances le jeu, qu'ils mettent tous leur thunes dedans !

Street Fighter, ça gaaaaaaaaave !
Beaucoup plus "sage" que Samuraï Shodown
Où sont passés les stages Bonus ?

SAMURAI SHODOWN



Un défi techniquement relevé, les doigts dans le nez.
L'ambiance "arcade" chez vous, avec les p'tits détails.
Enfin des jeux "console" sur 3DO.



Les sons ressemblent au bruit que ferait un porc concassé entre deux énormes plaques de ferraille qui crisseraient très fort.

REMERCIEMENTS

Merci à Kendy et à Trazom qui m'ont bien aidé pour prendre les photos. En effet, pour des raisons techniques, j'étais obligé de jouer d'une main et de "saisir l'action" avec l'autre. Peu pratique pour faire un "Megahit Combo"... Merci, les gars !

VU ET DISPO CHEZ JPF IMPORT & GENEDIS

Le Roi Lion

PC

Simba, je me vengerai !

Incroyable ! Après Aladdin, voici venir ce mois-ci une deuxième production née de l'association Disney/Virgin. Dommage, le Roi Lion ne parvient que difficilement à égaler qualitativement ce dernier !

PINKY





Le cimetière des éléphants, repaire de nombreux vautours et autres hyènes, n'est pas un endroit des plus sûrs.



Lorsque vous restez trop longtemps sans rien faire, vous avez la surprise de voir surgir un papillon avec lequel Simba va se mettre à jouer.

Surprenant, voilà vraiment le mot qui résume mon sentiment lorsqu'est arrivée à la rédaction, la version PC du Roi Lion. Quand on sait que pas loin de douze mois ont séparé les sorties d'Aladdin et du Roi Lion sur consoles, chacun des deux softs étant sorti peu avant Noël à un an d'intervalle, on ne peut manquer de s'interroger sur la stratégie de Disney Software, d'autant qu'il s'agit là, dans l'un et l'autre des cas, de jeux de plates-formes. Comment expliquer que presque deux ans aient été nécessaires pour réaliser la conversion d'Aladdin, alors que celle du Roi Lion n'a pris qu'une poignée de mois ? Autant de points qui resteront sans doute obscurs, mais il est manifeste que ce second jeu de plates-formes n'est pas du même calibre qu'Aladdin, comme nous allons pouvoir le constater au fil de ce test.

Prince et orphelin

Comme vous vous en doutez sûrement, le jeu reprend une à une toutes les étapes du dessin animé, afin de vous faire revivre, mais de façon interactive cette fois, les aventures de Simba. Ce dernier est donc un lionceau de prestigieuse descendance, puisque son père n'est rien de moins que le maître incontesté de la jungle, régnant sans partage sur le territoire des lions. Seulement voilà, avant que notre héros soit en âge de succéder à son père, ce fameux monarque animalier vient à mourir, et Simba est convaincu d'être responsable de ce décès. De lui-même, il s'exile alors dans la jungle hostile, afin d'expier ce qu'il croit être ses fautes : il ne sait pas alors qu'il va vivre une véritable quête initiatique symbolisant le difficile passage de l'enfance à l'état adulte. Il est recueilli dans la savane par un couple des plus hétéroclites, composé d'un phacochère du nom de Pambaa et d'une mangouste appelée Timon. Avant de pouvoir revenir sur son territoire pour réclamer son dû - le trône qui lui revient de droit - et d'affronter son malfaisant oncle Scar, dans une lutte pour la suprématie sur l'ensemble des félins d'Afrique, Simba va traverser de nombreuses épreuves résumés au cours des dix niveaux qui composent le jeu.

Toute une vie en dix niveaux

Vous commencez ainsi la partie en tant que tout jeune lionceau sans la moindre esquisse de crinière, et allez peu à peu grandir au fil des tableaux avant de parvenir à votre taille adulte à partir du sixième

niveau. Les graphistes du Roi Lion n'ont pas manqué là l'occasion de nous concocter un lionceau plus vrai que nature, et toutes les personnes qui se sont approchées du moniteur, alors que je jouais au Roi Lion, ont littéralement craqué en voyant la dégaine du lionceau. Lorsque le jeune Simba tente de rugir, vous le voyez inspirer un grand coup, puis ouvrir tout grand sa gueule pour pousser un terrible... pitoyable miaulement ! Bref, vous êtes au départ bien peu armé pour faire face aux dangers de la jungle, d'autant que si vous n'affrontez au départ que de petits lézards et insectes, très vite, des ennemis autrement plus dangereux vont montrer le bout de leur groin. C'est notamment le cas des vautours qui infestent le cimetière des éléphants – et qui voient dans un lionceau une proie facile – ainsi que des hyènes à la solde de votre oncle Scar. Il ne sera donc guère facile de parvenir au terme de chaque niveau en chair et en poil, même s'il est possible de ramasser quelques bonus sur votre passage sous la forme de scarabées. En dehors des niveaux classiques, où le seul but est de parvenir au bout du chemin, à l'instar de 99 % des jeux de plates-formes, il existe quelques challenges un peu différents, présents pour éviter que le jeu ne sombre dans la monotonie. Comme dans Aladdin, deux niveaux-bonus seront accessibles au terme de chaque niveau, si toutefois vous avez su dénicher l'icône adéquate au cours de vos tribulations. Dans le premier d'entre eux, vous allez prendre le contrôle de Pumbaa le phacochère, qui doit ramasser les insectes que Timon laisse choir du haut de l'écran, tout en évitant certains d'entre eux, venimeux. Dans le deuxième niveau-bonus présent sur le Roi Lion, c'est Timon que vous allez cette fois incarner, toujours en quête d'insectes (décidément, les coléoptères semblent être la denrée la plus précieuse dans la jungle. Bon appétit !). Enfin, l'une des phases du jeu, judicieusement appelée "The Stampede" (la débandade), vous place dans un canyon au beau milieu d'un troupeau entier de gnous en pleine fuite éperdue. Cette scène est vue de face, avec Simba au premier plan, et exploite un scrolling 3D pour simuler un mouvement. De derrière vous, les gnous surgissent et se rapprochent avant de bondir hors de l'écran. Toute la difficulté réside dans les écarts à droite et à gauche que vous devez effectuer afin d'éviter d'être piétiné par les herbivores affolés. D'autant que vous devez en même temps faire des bonds pour esquiver les rochers qui arrivent en sens inverse. Dur, dur d'être un lionceau !

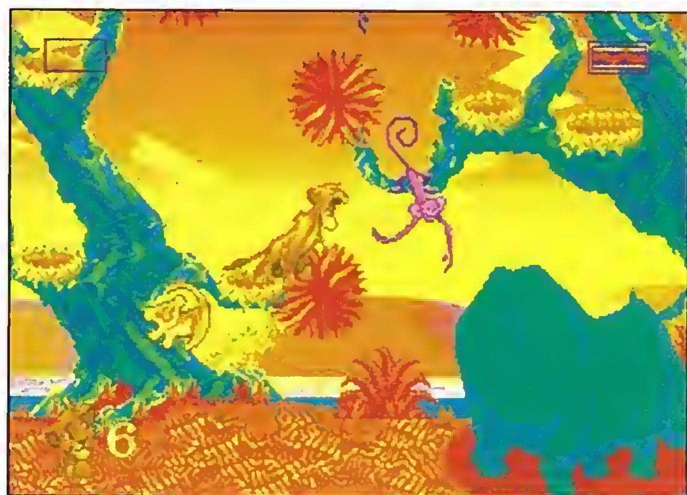
VGA ? Connais pas...

S'il n'y a donc pas grand chose à reprocher au Roi Lion pour ce qui est de ses phases de jeu, relativement variées, en dehors de trop nombreuses similarités avec Aladdin, il n'en va pas tout à fait de même pour ce qui est de sa réalisation. Hélas, Virgin a reproduit, avec le Roi Lion, l'erreur commise sur Aladdin, c'est-à-dire une médiocre exploitation des capacités graphiques du PC. Une fois de plus, c'est devant des écrans similaires à ceux d'une console Megadrive que vous allez vous retrouver, en seize glorieuses couleurs. Il serait temps que l'on se rende compte, chez Virgin, que 256 couleurs représentent à l'heure actuelle le strict minimum sur PC, et que les possesseurs de ces machines, vu ce qu'ils ont déboursé pour l'acquérir, sont en droit d'attendre une exploitation correcte de leurs bécanes ! D'autant que cette impression défavorable est encore renforcée par la médiocre qualité du scrolling du Roi Lion. Là, pour le coup, le logiciel est carrément inférieur à Aladdin, dont les défilements d'écran accusaient quelques saccades. Mais ici, c'est très net, ce n'est même plus de saccades que l'on peut parler, tant on a l'impression d'essayer de lire un livre dans un 4 x 4 en plein "Camel Trophy", lorsque l'on joue au Roi Lion. Alors, poubelle ? Eh bien non, car le logiciel est une fois de plus sauvé par ce qui tend à devenir LA marque de fabrique Disney : j'ai nommé l'animation. Une fois de plus, comme cela avait été le cas pour Aladdin, on est littéralement scié par la qualité et la fluidité des mouvements de Simba. Le héros bondit en tous sens, effectue des roulés-boulés, rugit, frappe de ses pattes hérissées de griffes tranchantes comme des lames de rasoir, tout cela avec une allure des plus... euh... félines ! De plus, la bande sonore du Roi Lion est à la mesure de l'animation, c'est dire si elle se montre à la hauteur de l'événement. Les musiques – toutes tirées de la bande originale du dessin animé – composée par Elton John, sont pour la plupart très bien rendues (à une ou deux exceptions près, et les bruitages et voix digitalisés également sympathiques). Grâce à ces deux atouts majeurs (surtout l'animation, j'insiste), le Roi Lion évite ainsi de rejoindre le clan des flops et demeure un bon jeu de plates-formes, mais il y a tout de même de quoi enrager quand on voit que, loin de progresser, les développeurs de Virgin semblent avoir régressé entre Aladdin et cette dernière production. Le jeu a-t-il été quelque peu bâclé pour ne pas louper l'échéance des fêtes de fin d'année ? On peut y songer...

EDITEUR : Virgin (1) 53.68.10.10 • NOTICE : VF • CONFIG MINI: 386 DX 50 • PRÉVU SUR : Amiga

Les gnous sont peut être des animaux pacifiques, mais lorsqu'ils sont pris de panique, ils peuvent devenir très dangereux !

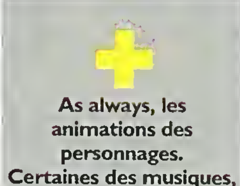




Les pathétiques miaulements que pousse Simba, alors qu'il est encore lionceau, ont tout de même leur utilité, en l'occurrence faire sursauter les singes.

Si vous appréciez les jeux de plates-formes, le Roi Lion devrait vous apporter des satisfactions, mais il demeure inférieur à Aladdin.

TECHNIQUE 70 — INTERET 85



As always, les animations des personnages. Certaines des musiques, de toute beauté.



Le scrolling, très saccadé. Les décors en seize couleurs !

Super Ski Pro

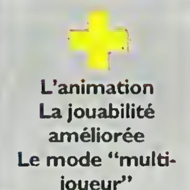
PC CD

Ce jeu est exquis !

Mais oui, c'est bien lui. Super Ski 3 revient avec une épreuve supplémentaire et un mode "multi-joueur" sur un même écran. C'est toujours aussi chouette, sauf qu'il faut un Pentium pour jouer à plus de trois.

LORD BLANC BONNET

Le présentateur de la chaîne des Alpes entièrement en images de synthèse.



L'animation
La jouabilité améliorée
Le mode "multi-joueur"

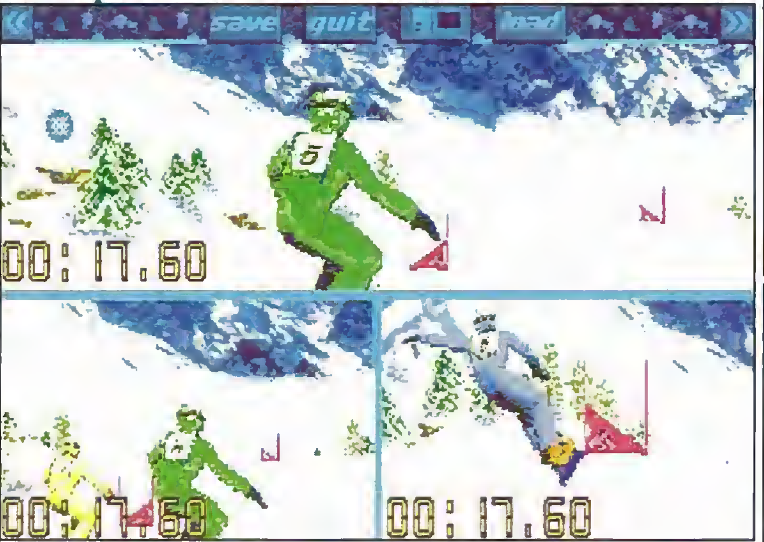
Une interface peu esthétique
La descente avec des sapins au milieu

Encore un Noël sans neige ; à Levallois j'entends. Quoique, c'est pas beaucoup mieux à Val d'Isère, puisqu'ils viennent d'y annuler les épreuves de coupe du monde. Ah, zut ! Alors, c'est raté pour le ski ? Meeeuuuuh non, c'est pas raté, il suffit de se lancer un bon simulateur de sport alpin sur son ordinateur chéri et de s'éclater comme un fondu sur le blanc tapis des pistes binaires (NDLR : comme un fondu savoyard ?). Le fin du fin : s'installer, vêtu d'une grosse doudoune et d'une paire de Vuarnet, devant la fenêtre avec un paquet de glace pilée posé sur un ventilateur. Allez, vous pouvez même pousser le vice jusqu'à enfiler un fuseau et de grosses pompes en plastoc (personnellement, j'ai horaire des fuseaux). Le plaisir est total (jusqu'à ce que le voisin vous voit, parce que là, vous passez quand même pour un con). Enfin, à défaut d'équipement, un 486 suffira amplement.

T'as des super skis toi

Si vous avez raté le test de Super Ski 3, je vous en résume rapidement les points forts. Loin d'une conventionnelle animation vectorielle, la technique mise en œuvre dans ce logiciel est basée sur l'application de textures 3D temps réel. La piste, les objets et les personnages sont ainsi superbement représentés, avec des détails allant jusqu'à l'affichage du nuage de neige soulevé par les skis. Les épreuves sont désormais au nombre de sept, puisque cette version CD s'enrichit du Bobsleigh. Je rappelle aux autres qu'il y a toujours la descente, le tremplin et les slaloms géants et spéciaux en ski et en surf (snowboard pour les hordes de snobs. Renversant, non ?). Mais les innovations ne s'arrêtent pas là. Un mode "multi-joueur" fait son apparition invitant deux, trois ou quatre compétiteurs à se mesurer sur le même écran. Bien entendu, cela nécessite une machine fort puissante, avec l'ensemble des détails à fond (genre Pentium pour quatre joueurs). Cependant, le jeux à deux ne posent pas trop de problèmes sur un DX2 Local Bus, les routines d'affichage ayant légèrement gagné en rapidité depuis la version disquette. Le CD comprend aussi quelques séquences 3D Studio, des musiques d'enfer, et des voix entièrement françaises (normal, c'est un jeu français, après tout !). Hélas, l'accent typique montagnard ne permet pas d'en distinguer un traître mot. Non, je déconne, mais on a eu chaud ! Rigolez pas, ça se pourrait ! Super Ski 3 et a fortiori Super Ski Pro, reste un excellent produit même si l'épreuve de la descente reste, à mon goût, toujours aussi confuse. Ah oui, je voulais juste saluer le travail concédé par les programmeurs de Microïds qui ne se contentent pas, comme beaucoup d'éditeurs, de simples conversions de leurs jeux disquettes sur CD. Genesia apportait lui aussi bien des changements à l'instar de SuperSki Pro. On ne peut qu'encourager cet effort.

Super Ski à trois, c'est mieux !



On peut modifier l'angle de vue du tremplin.

L'épreuve du Bobsleigh bénéficie d'un graphisme magnifique



EDITEUR : Microïds TEL : (1) 46.32.24.35 • NOTICE : VF, de 1 à 4 joueurs, configuration minimum : 486 SX, 4 Mo de RAM, dispo sur PC, testé dans joy n° 50

Le meilleur jeu de ski disponible à l'heure actuelle. Le mode "multi-joueur" et la nouvelle épreuve ne font que renforcer son intérêt.

TECHNIQUE 85 INTERET 85

NOTRE CADEAU DE NOEL : DES VERSIONS COMPLETES !



JUSQU'AU 31 JANVIER RECEVEZ GRATUITEMENT LES 3 JEUX DE NOËL !

- EN EXCLUSIVITE
- EN FRANCAIS
- EN VERSIONS COMPLETES

1 SANTA CLAUS

Aidez le Père Noël à retrouver tous les cadeaux que des gnomes criminels ont volés dans plus de 100 niveaux. N'hésitez pas à rentrer dans les maisons mais attention aux sapins et aux pingouins.

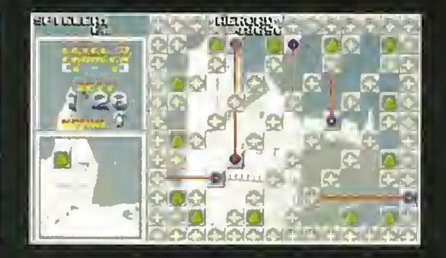


2 SKYROADS

Le superbe jeu de pilotage 3D en 256 couleurs. (30 niveaux différents).







3 BRIXMAS

La nouvelle version complète du célèbre jeu de réflexion Brix.

Pour recevoir gratuitement*, chez vous, par la poste, votre jeu en version complète, composez sur votre Minitel le :

36 29 20 09

Nous envoyons ces jeux, sur simple demande, avec un message personnalisé, à vos ami(e)s, ...

Laissez nous simplement votre adresse sur le 36 29 20 09 pour recevoir, chez vous, par la poste, votre logiciel sur disquette 3"1/2. Attention, seules les demandes effectuées par ce moyen seront prises en compte. * Coût de la communication 9,06 F.TTC la minute. Envoi en France métropolitaine uniquement. Toutes les marques citées sont déposées par leurs auteurs. Il s'agit de versions complètes avec tous les niveaux de jeu.



PointSoft S.A. - RC B 391 054 061 - 111, rue de Croix - 59510 HEM - FRANCE





Star Wars sur 3DO, c'est blessipo

La conversion PC CD-Rom du célèbre jeu inspiré de "La guerre des étoiles" souffre hélas de nombreux défauts. La machine est sous-exploitée, les sons de mauvaise qualité et le graphisme grossier. Et avec ça, il suffit pourtant de s'y coller quelques minutes pour se prendre rapidement au jeu !



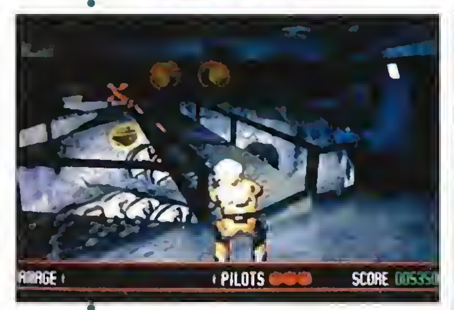
■ POUR ACCÉDER À TOUS LES NIVEAUX, FAITES : HAUT+A, BAS+A, GAUCHE+A, DROITE+A AU MOMENT OU LE LOGO LUCASARTS APPARAIT À L'ÉCRAN. VOUS ENTENDREZ ALORS UNE VOIX. EN PRESSANT SUR C, VOUS POURREZ DES LORS PASSER D'UNE SÉQUENCE À UNE AUTRE.

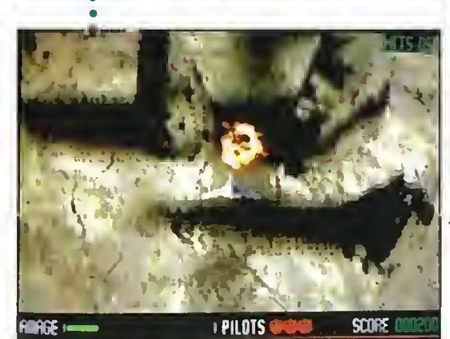
Lord Casque Noir

Il est assez décevant de constater que, dans l'ensemble, les conversions de jeux PC sur 3DO ne font pas preuve de grandes améliorations. Les programmeurs se contentent, la grande majorité du temps, de repomper le graphisme et les musiques originales sans les améliorer d'un poil. C'est un peu agaçant lorsque l'on voit ce dont est capable une bécane 3DO. Mais bon, ça se passe toujours comme ça, et ça n'est visiblement pas près de changer. Rebel Assault fait donc partie du lot des adaptations ratées, sans pour autant perdre de l'esprit qu'il s'agit là d'un jeu toujours aussi fun, agrémenté d'une ambiance omniprésente.
Séparé en une quinzaines de missions différentes, vous allez devoir, en tant que jeune apprenti pilote, traverser maintes épreuves avant d'arriver à la mission ultime : la tranchée de l'étoile noire. Si vous n'avez jamais entendu parler du jeu, alors autant vous prévenir, Rebel Assault n'est qu'un shoot'em up, un jeu où votre seule tâche consiste à diriger un curseur sur un ennemi, et ce dans le but de le détruire. C'est un peu comme Shock Wave, à la différence près que l'on ne va même pas où l'on veut. Les décors sont précalculés et directement lus sur le CD. Même si, il est vrai, chaque image est par la suite recalculée en temps réel – ce qui permet malgré tout de se déplacer un tant soit peu – on reste tributaire du chemin tracé. Tout repose donc sur l'ambiance du produit. Survol de l'étoile noire, séquence du film, scènes cinématiques à foison, l'action est extrêmement rythmée et les phases de jeu variées : destruction d'astéroïdes, d'un croiseur, survol du désert, extermination de quadripodes impérieux, etc. On y retrouve les principaux moments forts des trois films cultes de George Lucas. Reste que l'emballage (l'aspect visuel, si vous préférez) n'est pas joli joli, et qu'il faut vraiment aimer la trilogie pour accrocher. À conseiller uniquement aux amateurs de "Star Wars".

EDITEUR : Lucas Arts • NBRE DE JOUEURS : 1 • NOTICE: VO. • Vu et dispo chez JPF. Testé dans Joy n°

Le jeu comporte aussi une séquence d'arcade au sol.







◀ **Bien que le décor soit précalculé, il est quand même possible de s'y déplacer dans une faible mesure.**



Une ambiance réussie, un jeu plaisant, mais une présentation ratée compte tenu de ce qui aurait pu être fait avec la puissance offerte par une 3DO.



TECHNIQUE 60 INTERET 80



Virtuoso

PC CD-RIOM

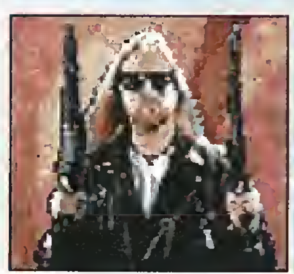
Virtuose de quoi?

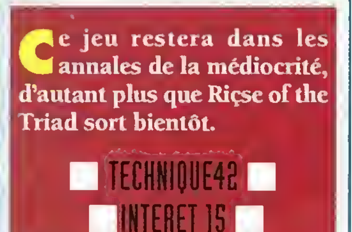
Allez, on vous remet une petite couche de sous-Doom. Je le répète, mais faut pas que vous passiez à côté de cette nouvelle: Ryse of the Triad sort le mois prochain !

Léo DE Urlevan

Vous êtes la rock star la plus populaire du moment. Vous en avez un peu marre de vos fans, qui ne rêvent que d'arracher vos vêtements ("Patriiick". "- Ta gueule!"). Pour fuir cet état de fait, vous vous réfugiez dans la réalité virtuelle, dans un jeu à la Doom donc. Voilà pour le scénario qui ne nous prend déjà pas pour des débiles profonds. Il faut donc récupérer une clé pour passer au niveau supérieur, et détruire un max de monstres tout au long des tableaux. Ils peuvent être très différents les uns des autres : robots biopèdes, araignées géantes, moustiques, géants. La réalisation est plus que pourrie. Les décors sont pixellisés à mort. Une des grandes différences entre ce soft et Doom, au niveau du système du jeu bien sûr, est que l'on vous voit. Le personnage est entièrement digitalisé, vous le voyez de dos la plupart du temps. Quand il arrive droit sur un mur, vous avez le malheur de voir sa tête, par conséquent la vôtre ! Et ben, pas de chance pour vous, vous avez vraiment une sale gueule. Certains diront : "Oui, c'est bien de voir son personnage plutôt que la main armée des autres jeux du même type. Malheureusement, il vous cache l'écran de jeu et vous ne voyez pas vos ennemis vous arriver dessus ! Notons au passage que les musiques ont été réalisées par un groupe de hard. Les enregistrements ne sont pas de très bonne qualité, et on a déjà vu mieux dans ce genre de musique.






Ce jeu restera dans les annales de la médiocrité, d'autant plus que Riçse of the Triad sort bientôt.

TECHNIQUE 42
INTERET 15



Lemmings

CD I

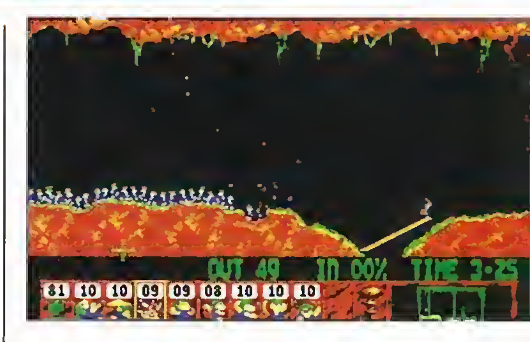
Lentissimo

Dernière machine à connaître l'incontournable bande d'envahisseurs que sont les Lemmings, le CD-I est aussi le plus mal servi.

Lord Casque Noir

Les possesseurs de CD-I ne connaissant pas forcément les Lemmings, je reviens donc exceptionnellement sur le principe d'un jeu qu'en théorie l'on ne présente plus depuis longtemps. Sur l'écran, on trouve un tableau comportant, à une extrémité, une trappe d'où sortent les minuscules nains verts, et à l'autre bout, la sortie du niveau. À l'aide d'outils présents en quantité limitée, vous devez user de stratégie pour amener les petits marcheurs vers la porte libératrice, car à force de marcher, ils ne savent plus s'arrêter. Ils marchent tout le temps sans prendre garde aux dangers qui les menacent. Vous devez les faire creuser, sauter en parachute, éviter un suicide collectif à l'aide de "stoppeurs", etc. Plus près de la réflexion que de l'action, Lemmings est un jeu génial. Le problème, c'est que cette version CD-I est d'une lenteur à mourir. Il faut attendre deux plombes que misters les gnomes veuillent bien se rendre vers la sortie. Côté graphisme, c'est identique à la version micro (Amiga ou PC), idem pour les sons, et la musique est sur CD. À noter que, support oblige, un dessin animé se trouve en guise d'intro (enfin, le dessin animé). Bref, voilà un super jeu gâché par trop de lenteur.

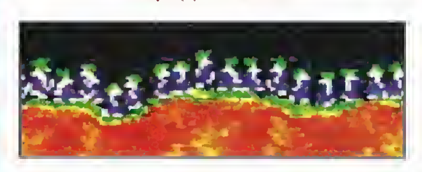
EDITEUR : Philips • JOUEURS : 1 • NOTICE : VF • DISTRIBUÉ PAR : Philips (1) 47.28.51.00.





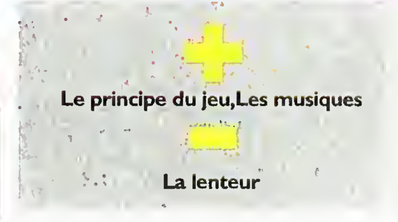






Les inconditionnels du jeu s'accomoderont de la lenteur. Les autres s'énerveront très vite.

TECHNIQUE 40
INTERET 80


Le principe du jeu, Les musiques

La lenteur

Regardez le juge de touche qui indique avec son drapeau à quelle équipe elle bénéficie.

Kick Off III
European Challenge

Amiga 1200/PC

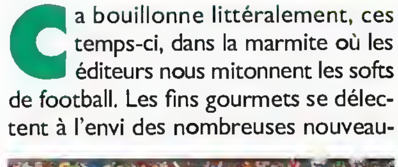
Fiers d'être fiers

Mais je vois là un nouveau soft qui déboule.
Maîtrisez donc avec lui la ronde boule.
Ce jeu réjouira les amateurs de foot.
Ballon en main, joystick au pied, en avant toute !

FRERE OLIVE

VRAI
FAUX

Comme KO2 avait servi de base à Player Manager, KO3 sera le support du futur PM2.
VRAI
Ce soft, annoncé pour Pâques 1995, associera, comme son prédécesseur, gestion du club et de ses joueurs et action sur le terrain. Les scènes de match seront les mêmes que dans KO3. Quand on se tue comme moi à déplorer les carences des simulations de management en matière de séquences de foot, on ne peut qu'être alléché par cette bonne nouvelle. Vivement Pâques !



Ça bouillonne littéralement, ces temps-ci, dans la marmite où les éditeurs nous mitonnent les softs de football. Les fins gourmets se délectent à l'envi des nombreuses nouveautés inscrites récemment à la carte. Dernier invité au menu du banquet gargantuesque des fêtes de fin d'année : Kick Off 3 European Challenge. Je me vois contraint, dès à présent, de démêler pour vous les fils du véritable imbroglio Kick Off. Son géniteur n'est autre que le fameux Dino Dini (Vous avez remarqué ? A l'envers, Dino Dini s'écrit Onid Inid, ce qui ne veut absolument rien dire). Celui donc que nous appellerons familièrement Dino (ou Onid) a développé les deux premiers épisodes pour le compte d'Anco United. Il a ensuite fait l'objet d'un transfert retentissant pour enfiler la tunique aux couleurs du FC Virgin. C'est avec sa nouvelle équipe, qu'il a conçu Goal. De son côté, son ancien acolyte, Steeve Screech (bon, celui-là, je ne vous le fais pas à l'envers), devenu meneur de jeu de la formation Anco, nous propose ce KOEC qui n'a rien à voir avec KO 1 et 2 ! C'est tout bonnement un nouveau jeu de foot, typiquement d'arcade, spectaculaire et bien réalisé. Mais le vrai KO3, c'est Goal. Profiter de la renommée d'un soft pour en lancer un nouveau, ce n'est pas joli-joli. Alors, Screech usurpateur ? Ouh la la, Thierry, comme vous y allez ! Visuellement, c'est à OM Super DII euh... pardon, OM Super Football que fait penser COUEC. Dans les deux cas, on assiste au match d'une vue latérale, et les joueurs sont matérialisés en gros et beaux sprites. Avec la manette ad hoc, vous pouvez réussir presque tous les coups du football : tête, plongeante ou pas, reprise de volée, tackle glissé, lob, bicyclette, etc. En tout, seize actions différentes. Vous disputez douze trophées : les plus grands championnats européens (France, Italie, Espagne, Angleterre et Allemagne), les coupes de ces pays, la coupe d'Europe et la coupe du monde. La banque de données comprend par conséquent 96 clubs du vieux continent, et 24 équipes nationales. Les joueurs sont les vrais, à une lettre de leur nom près (Papan ou Cantonar, par exemple), chacun avec ses caractéristiques techniques propres. Dommage, cependant, que les programmeurs ne les aient pas représentés physiquement : il n'y a ni Boli noir, ni Prunier blond, ni Casque Roux - mais ça, c'est plus normal ; c'est vrai, je me demande vraiment ce qu'il vient faire dans cet









tips

TIPS TECHNIQUE :

- ON NE PEUT PAS RÉALISER LES SEIZE ACTIONS QUE SONT CAPABLES D'EFFECTUER LES JOUEURS, SI L'ON NE DISPOSE PAS DE LA MANETTE ADÉQUATE. JOYSTICK À UN BOUTON : AU REVOIR LES TIRS PUISSANTS ET AÉRIENS, AINSI QUE LA POUSSÉE. DEUX BOUTONS ? MANQUE LE TIR PUISSANT. QUATRE : C'EST TOP, LES SEIZE ACTIONS Y SONT. MÉGA-TOP : LE JOYPAD CD32 SEUL PERMET LE TRANSFERT DU CONTROLE D'UN JOUEUR À UN AUTRE PLUS PROCHE DU BALLON, COUP TRES UTILE POUR GAGNER LA FRACTION DE SECONDE QUI FAIT LA DIFFÉRENCE.

TIPS JEU :

- NE COMMENCEZ PAS UN MATCH SANS AVOIR AU PRÉALABLE ENFILÉ DE SOLIDES PROTEGE-TIBIAS : LES COUPS VOLENT BAS, ET ON CASSE DU PETIT BOIS SOUS LES YEUX D'ARBITRES DONT L'INDULGENCE CONFINE À LA CÉCITÉ. ALORS N'HÉSITEZ PAS À TACKLER À LA CAROTIDE, COMME LORD TACKLE À LA MACHOIRE LORS DE NOS FRÉQUENTES PARTIES DE FOOT DANS LE COULOIR DU JOURNAL.

En haut à gauche, les touches du replay, qui permettent de revoir les actions comme au magnétoscope. Sur ces photos, admirez ce but de Pinky de la tête (à droite) ou cette reprise de Frère Olive. Allez l'USCORG !





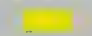


REMARQUES

Une disquette de données sortira en mars, contenant une ligue complète avec promotions, relégations et matchs de barrage.

+

En cours de match, le menu "discussion avec l'équipe" vous permet de donner des ordres à vos hommes tels que par exemple : marquage serré, plus d'agressivité ou tactique offensive. Un bon moyen d'impliquer encore davantage le joueur.
Le graphisme



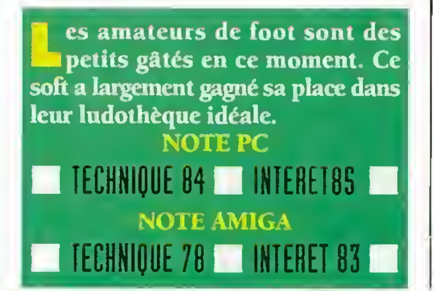
En tant qu'apôtre du beau jeu, je ne peux que m'insurger contre la violence insoutenable qui sévit sur les terrains de KO3. Comme on chante à Auteuil : "Cantona, t'as raison, les arbitres sont tous des cons !"

article, lui ; décidément, ce garçon m'obsède-. En outre, un éditeur permet de modifier les noms des joueurs ou des équipes. Quatre terrains différents s'offrent à vos viriles - quoique gazonnées – galipettes (boueux, dur, mouillé ou normal). Le menu "entraînement" est fort utile pour se familiariser, puis se perfectionner dans ce délicat maniement. Des coups-francs ainsi que des corners prédéfinis sont disponibles : exercez-vous à l'entraînement pour réaliser de superbes combinaisons en match. Les atouts de COUIC ? La jouabilité est agréable, les matchs spectaculaires, l'animation bien fluide, et les bruits de foule et chants de supporters digitalisés vous plongent dans l'ambiance d'une grande rencontre (presque 1 Mo de son). Enfin, le niveau de difficulté ardu, même en mode "novice" - des modes "moyen" et "international" sont également proposés - garantit une belle durée de vie. Pour toutes ces raisons, GRUIK envoûtera les dévôts de la sphère de cuir.



Un bon gardien vaut mieux que deux du l'auras (calembour enrhubé)

EDITEUR : Anco Games • DISTRIBUTEUR : Ubisoft • TÉLÉPHONE : (1) 48.18.50.00 • NOTICE en français • NBRE DE JOUEURS : 1 à 2 simultanément ou 4 inscrits à une compétition • CONFIG. : 386DX-40 MHz (486/33 recommandé) - Nécessite 4 Mo de RAM, dont 550 Ko de mémoire conventionnelle.



Les amateurs de foot sont des petits gâtés en ce moment. Ce soft a largement gagné sa place dans leur ludothèque idéale.

NOTE PC
TECHNIQUE 84 INTERET 85

NOTE AMIGA
TECHNIQUE 78 INTERET 83

COMPARATIF PC/AMIGA

L'occasion m'est ici offerte de remettre les choses au point. Joystick ne favorise aucun standard par rapport à un autre, que cela soit clair. Si j'entends encore quelqu'un qui l'affirme, attention, j'appelle Mic Dax ! Quand certains jeux sont testés sur Amiga ou sur PC, alors qu'ils existent sur les deux bécanes, c'est tout bonnement que les éditeurs nous les ont fait parvenir dans l'une seulement des versions. D'aucuns les soupçonnent d'ailleurs de le faire exprès : on envoie l'une des deux, Joy la teste, et ensuite on envoie l'autre, ce qui permet d'obtenir un deuxième papier. Qui relance la publicité faite autour du soft. Pas bête... Cette fois, nous avons reçu les deux versions simultanément. Comme nous vous aimons, que vous soyez propriétaire d'un PC ou possesseur d'un Amiga, nous avons testé les deux. Bien que KO3 ait été programmé d'abord sur Amiga, avant d'être ensuite transposé au PC, d'importantes divergences existent, qui n'ont pas échappé à ma grande sagacité. Sur PC, les sprites sont plus gros, et les maillots (pas toujours réalistes) souvent très jolis. Les spectateurs sont animés. Avec l'Amiga, en revanche, on dispose d'un affichage constant du chrono à l'écran (ce qui manque beaucoup dans la version PC). En outre, le numéro des deux joueurs qui se disputent le ballon, est inscrit sur les petits maillots (voir nos photos d'écran). Ce qui permet d'évaluer la performance individuelle des joueurs, pour procéder, le cas échéant, à de pertinents remplacements.

AMIGA



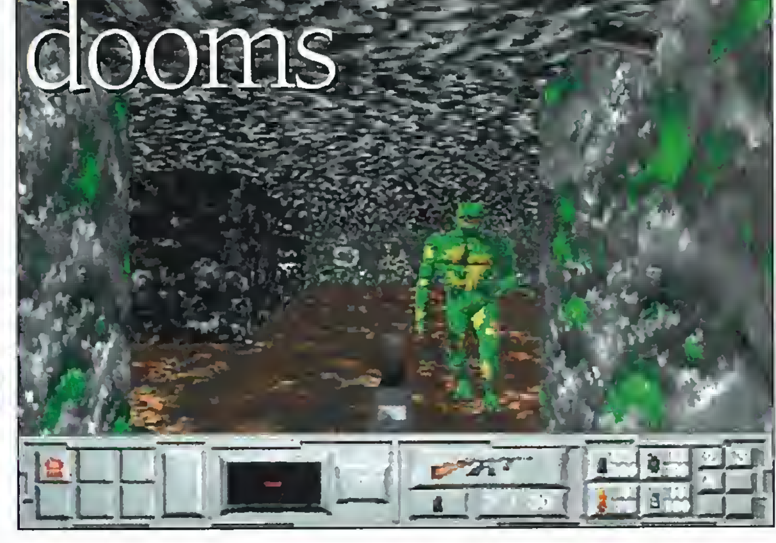
AMIGA

The Fortress of Dr Radiaki

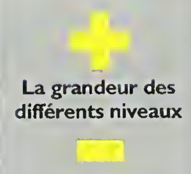
PC CD-ROM

La guerre des dooms

Voilà qu'arrivent les rapaces. Si Doom n'avait jamais vu le jour, nous n'aurions jamais testé ce soft. Il n'aurait jamais existé. Et pour cause : c'est un pompage intégral. Et pas des plus élégants.



Ces panneaux doivent me mettre en garde contre quelque chose, mais quoi ?



La grandeur des différents niveaux

La carte
C'est quand même une pale copie dans l'air du temps

LÉO DE URLEVAN

Le docteur Radiaki vit sur une île. Il est fourbe et cruel et n'a qu'une envie : emmerder le monde .Les Nations-Unies ont décidé de vous envoyer sur son îlot pour contrer ses plans. Dès que l'on commence à jouer, on est surpris par la ressemblance avec Doom. Vous pouvez avoir en tout et pour tout sept armes différentes. Le premier truc qui m'énerve, c'est que l'on ne peut pas se servir de grenades sans lance-grenades. C'est pas pour critiquer le mec qui joue sur l'écran, mais c'est quand même un fameux incompétent. Aaah, j's'rais à sa place, moi, j't'enverrais tout valdinguer à grands coups de grenade à travers la gueule de ces Cubains. Non, je sais pas s'ils sont cubains, mais les militaires que l'on abat ressemblent trait pour trait à Fidel Castro, sinon, il y a des bestioles. Pour récupérer de l'énergie, vous pourrez trouver des trousses à pharmacie. Le simple fait de passer dessus augmente votre énergie de 25 %. Et puis, si cela ne vous suffit pas, vous pourrez toujours récupérer des seringues, ce qui augmentera votre vie de 10 %. Pauvre vieux, il reçoit des étoiles japonaises, des coups de pistolet, des morsures de rat et d'homme lézard, et en plus, faudrait lui faire des piquouzes ! Ça va pas, non ? Un peu de respect pour le personnage informatique, que diable !

Moins puissant que Doom

Radiaki a de gros défauts : la carte, par exemple, est vraiment pourrie. Elle se génère au fur et à mesure que vous avancez, comme dans Doom et autres, mais il faut longer les murs pour qu'ils soient pris en compte. Le deuxième gros problème, c'est que les murs sont aussi pixellisés que dans Wolf 3D. Quand on voit le boulot qu'il y a sur "Ryse"... Sinon, c'est un produit assez agréable à jouer, mis à part la musique que je vous conseille de mettre à zéro tant elle est répétitive. Le jeu en lui-même est assez grand : en effet, vous devrez évoluer sur pas moins de quinze niveaux. Les monstres ont été conçus sous 3D studio et ne sont pas trop mal. Mais l'ensemble du jeu est assez sombre. Question ambiance, c'est assez pauvre : pas flippant comme Doom2, ni aussi drôle que Rise of the Triad...

EDITEUR : Merit Studios • NOTICE : Anglais, 1 joueur, config : 386 à 33 MHz

Tout est moyen dans ce soft. Pas de grandes innovations et quelques erreurs qui font que la jouabilité en pâtit sévèrement. Cela dit, il reste agréable à jouer.

TECHNIQUE 70 INTERET 72

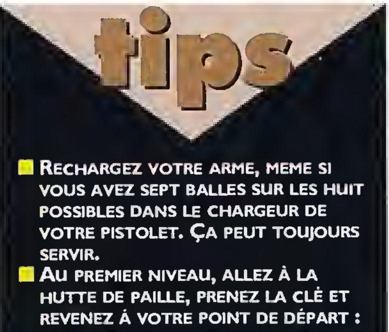






Cette clé vous sera certainement d'un très grand secours.





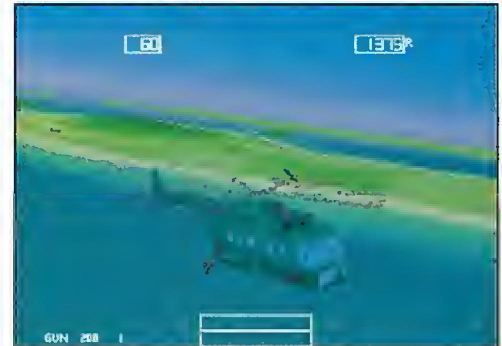
tips

- Rechargez votre arme, meme si vous avez sept balles sur les huit possibles dans le chargeur de votre pistolet. Ça peut toujours servir.
- Au premier niveau, allez à la hutte de paille, prenez la clé et revenez à votre point de départ : pas la peine de faire le tour de la ville.

Cette carte représente la mer de Chine où se déroule l'action. C'est de cet écran que vous suivez l'avancée des opérations et pouvez décider de prendre le contrôle de chaque hélico.







KA-50 Hokum

PC

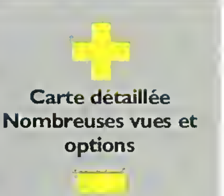
Comme un Loukoum

IANSOLO

On n'avait pas repris les commandes d'un hélicoptère depuis Comanche. Hokum nous propose pas moins de quatre machines à rotors, un scénario original et un éditeur de missions, mais l'ensemble manque vraiment d'efficacité.

Ça se passe dans un archipel au sud de la mer de Chine, infesté de pirates. Vous passiez justement par là. Le matériel pour remettre de l'ordre est de premier choix : quatre des hélicoptères les plus avancés du monde (Kamov Ka-50 Hokum Werewolf, Mil HI-8 Hip, Bell AH-1W Super Cobra, Westland Army Lynx).
Les textures sont minusculissimes, y a pas de nuages, les dessins des hélicoptères sont pas déments et l'impression de vitesse aurait pu être mieux rendue. Attendez, il y a quand même une jolie palette de couleurs et ce léger rose à l'horizon c'est mignon. Côté animation, c'est pas terrib', terrib' : lent, saccadé même sur un 486. On commence une mission à partir de la carte des îles. Très fine (640 X 480 en 16 couleurs), cette carte englobe une zone de 100 km2 sur laquelle on peut zoomer. Bons points : on peut regarder n'importe où, utiliser des caméras de surveillance et régler diverses options dont la vitesse à laquelle le temps s'écoule et l'affichage des icônes représentant les méchants ennemis. Comme on dispose de quatre hélicoptères, on a la possibilité de prendre successivement le contrôle de chaque appareil en laissant les autres au bon soin du pilotage automatique. Le problème, c'est que si on ne commence pas la mission soi-même, on ne connaît pas ses objectifs et on se retrouve un peu paumé. Après trois secondes de jeu, j'arrive déjà à faire des tonneaux et des loopings. Je ne vous fais pas un dessin : Hokum joue davantage dans la catégorie arcade que simulation pure et dure. Heureusement, les missions sont variées. Si ça ne vous suffit pas, Hokum intègre un éditeur qui permet de créer ses propres missions.

EDITEUR : Virgin (1) 53.68.10.10 • NOTICE : V.F • NOMBRE DE JOUEUR : 1 ou 2 joueurs par modem ou câble, 486DX33, toutes cartes sonores y compris la Gravis Ultrasound, tout joystick, y compris le Thrustmaster Flight Stick



Carte détaillée
Nombreuses vues et options

3D un peu terne
Le fait que l'on peut facilement prendre le contrôle des différents hélicoptères rend l'objectif de la mission peu clair.
On se bat toujours dans le même décor.

Hokum est un soft honnêtement programmé. Tout n'est pas à jeter, loin de là, mais il manque de punch pour s'imposer dans un genre où on attend soit une simulation très poussée, soit beaucoup d'action et d'émotions.



TECHNIQUE 62
INTERET 55

Football Glory

A 500

En D II, en D II, en D II !

FRERE OLIVE

Ce n'est pas parce que je fais partie du clergé que je me dois d'être tout le temps gentil, et avec tout le monde. C'est pourquoi mon verdict sur Football Glory sera brutal : relégation immédiate dans la division inférieure. Allez hop, en D II, allez donc rejoindre les Marseillais ! Pourquoi cette sévérité ? Parce que l'on a affaire ici à un clone de Sensible Soccer, avec de petites animations rigolotes en plus de temps en temps, mais aussi buggé qu'une coccinelle (ou qu'Humphrey). Appuyer sur "escape" a une fâcheuse tendance à faire planter la bête et j'ai dû retourner le soft par dessous la Manche parce qu'il ne chargeait plus après trois heures. Le jeu lui-même : une bonne banque de données internationale, les compétitions classiques et une jouabilité assez sympa, mais alors, ouille ouille ouille, qu'est-ce que c'est dur ! (j'écris de plus en plus mal, moi). On se prend facilement des tôles. C'est un peu agaçant de voir l'avant-centre albanais prendre de vitesse toute la défense des tetra-campeaos brésiliens. Bref, FG (tiens, comme la radio) n'apporte pas assez de nouveautés pour déclencher mon enthousiasme.

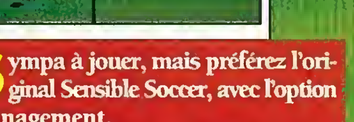
EDITEUR : Black Legend • "NOTICETTE" : succincte en français, vrai manuel en anglais. • NOMBRE DE JOUEUR : 1 ou 2 joueurs simultanément, 32 en tout. • DISTRIBUTEUR : UBI SOFT (1) 48.18.50.00 • CONFIG : Amiga 500 avec 1,5 Mo de Ram/prévu sur PC.







Sympa à jouer, mais préférez l'original Sensible Soccer, avec l'option management.



TECHNIQUE 62 INTERET 69

Earth Command

CD-I

Géopolitiquement correcte

Une simulation géopolitique pour CD-I, il fallait y penser. Bien conçu, ce soft n'intéressera hélas qu'un faible public.

LORD CASQUE NOIR

Earth Command vous place comme chef de la Terre pour une période de trente ans, rien de moins. À bord d'un vaisseau spatial, vous observez le monde et ce qui s'y passe. L'Ecom vous tient sans cesse informé des différents événements (surtout des catastrophes) qui se déroulent dans divers pays, et c'est à vous de prendre les décisions qui s'imposent. Vous disposez pour cela d'un tableau de bord vous permettant de modifier les budgets alloués pour l'aide sociale, l'environnement, les remboursements de prêts, etc. Ou encore, vous proposez une réforme agraire ou une modification de la consommation de viande. Bien qu'il n'existe pas des tonnes de paramètres, ils sont suffisamment nombreux pour que l'on puisse s'y perdre. Les catastrophes sont nombreuses et vos réactions doivent en conséquence être immédiates. Bref, diriger l'écologie et l'économie du monde pendant trente ans n'est pas chose facile, et je vous souhaite bien du courage. Sous des aspects moralisateurs, Earth Command offre une simulation assez simpliste, mais suffisamment bien conçue pour s'avérer intéressante.

EDITEUR : Philips • JOUEUR : 1 • NOTICE : VF • DISTRIBUÉ PAR : Philips (1) 47.28.51.00.



En français, ce logiciel offre un style nouveau. Graphisme, sons et présentation sont en tous points plus qu'acceptables. Reste qu'il faut aimer la géopolitique.

TECHNIQUE 60 ■ INTERET 70

+ La présentation, les voix, l'ergonomie

– Une interface un peu déconcertante

Dragon's lair 2 Time Warp

CD-I FMV

Voyage dans le temps

Le deuxième épisode des aventures de notre preux chevalier souffre du même défaut que son prédécesseur : c'est injouable.

LORD CASQUE ET EPÉE

Dommage ! C'est le mot qui me revient à l'esprit à chaque fois que je teste un épisode de Dragon's Lair. Pourquoi ? Parce que c'est certainement l'un des plus beaux softs qu'il m'ait été donné de voir, mais aussi l'un des moins jouable, pour ne pas dire totalement inintéressant. Un dessin animé défile à l'écran, et votre rôle consiste à déclencher une action à un moment précis (une direction ou un coup d'épée). Si vous vous trompez, ou si vous le faites trop tôt ou trop tard, vous devez recommencer. Hélas, trouver l'instant en question relève du casse-tête, même avec un joypad, ce qui devient énervant au plus haut point dès les trois premières minutes cinquantes (NDLR : je suis moins patient que ça). L'incroyable qualité du dessin en FMV ne parvient même pas à retenir le joueur, c'est vous dire. C'est inouï ça, c'que c'est chiant comme jeu.

EDITEUR : Philips • NOTICE : VF • JOUEUR : 1 • DISTRIBUÉ PAR : Philips (1) 47.28.51.00. Nécessite la carte FMV pour jouer. Dispo sur toutes les machines.

À éviter, à moins que vous ne soyez un inconditionnel de la série ou de son dessinateur Don Bluth

TECHNIQUE 50 ■ INTERET 20



+ Le dessin animé en FMW

– Injouable, même avec la meilleure volonté
Les temps d'accès, pas de suvegarde

VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT

WIAL FRANCE S.A.R.L.

Tél.: (1) 39 87 09 90 - Fax: (1) 39 85 88 80

Tenez vous informé des dernières nouveautés, commandez directement, grâce au nouveau service minitel :

3615 ALLGAMES*WIAL 2,19 FF mn



Horaires d'appel du Lundi au Samedi : 10 heures à 19 heures

IBM PC & COMPATIBLES

1942 THE PACIFIC AIR WAR 3,5	MF 319
ACES OF THE DEEP 3,5	**NC**
ACES OVER EUROPE 3,5	YF 279
ACROSS THE RHINE 3,5	**NC**
AUEN LEGACY 3,5	MF 289
AL-OAOIM 3,5	VF 299
ARCHON ULTRA - SSI - 3,5	249
ARENA - THE ELDER SCROLLS - 3,5	MF 299
ARMORED FIST 3,5	MF 339
BATTLE BUGS 3,5	VF 299
BATTLEISLE II 3,5	YF 345
BENEATH A STEEL SKY 3,5	VF 299
BLACKHAWK 3,5	**NC**
BLOOONET 3,5	379
BLUE FORCE 3,5	MF 299
BREAKTHRUE 3,5	MF 199
CANNONFOODER 3,5	YF 275
CARTON ROUGE 3,5	**VF NC**
CNAOS ENGINE 3,5	MF 245
COLONIZATION 3,5	YF 335
COMANCHE + MISSIONS 3,5	MF 345
DARK LEGIONS 3,5	299
DARKSUN II -SSI- 3,5	309
DAWN PATROL 3,5	**NC**
O. OAV 6 JUIN 1944	YF 345
DAY OF THE TENTACLE 3,5	YF 339
DELTA V 3,5	MF 325
DESCENT 3,5	**NC**
DETROIT 3,5	VF 349
D O O M II 3,5	**329**
DREAMWEB 3,5	**MF 345**
DUNGEON HACK + EYE OF BEHOLDER III 3,5	YF 299
DUNGEON MASTER II 3,5	**NC**
EMPIRE SOCCER 94 3,5	VF 279
EYASIVE ACTION 3,5	MF 275
F-14 FLEET DEFENDER 3,5	MF 299
FIELOS OF GLORY 3,5	VF 269
FIFA INTERNATIONAL SOCCER 3,5	MF 279
FLASHBACK 3,5	MF 229
FREDOV PNARKAS 3,5	YF 259
FRONT PAGE SPORTS BASEBALL 3,5	**NC**
GABRIEL KNIGNT - SIERRA - 3,5	YF 259
GOBLINS III 3,5	VF 269
GREAT NAVAL BATTLES II - SSI - 3,5	MF 299
NARPOON II 3,5	335
NEIMDALL II 3,5	YF 299
HOKUM KA-50 3,5	**NC**
INCA 2 - WIRACOCHA - 3,5	VF 269
INOY CAR PAINT KIT 3,5	149
IN EXTREMIS 3,5	VF 259
INHERIT THE EARTH 3,5	299
ISNAR III 3,5	VF 289
JORUNE -ALIEN LOGIC- SSI 3,5	MF 299
KICK OFF III 3,5	**VF 279**
KYRANOIA II - NAND OF FATE - 3,5	VF 299
LEISURE SUIT LARRY YI 3,5	YF 299
LOOE RUNNER 3,5	MF 269
LORDS OF POWER COMPILATION 3,5	MF 355
LORDS OF THE REALM 3,5	**NC**
MAITRES DE L'AVENTURE 3,5	VF 259
MASTER OF MAGIC 3,5	**NC**
MASTER OF ORION 3,5	MF 299
MICROMACNINES 3,5	MF 239
MIGHT & MAGIC Y OARKS. OF XEEK 3,5	VF 275
NASCAR RACING 3,5	**MF 299**
NCAA BASKETBALL 3,5	**NC**
O.M. SUPER FOOTBALL 3,5	VF 235
OVERLORO 3,5	279
OVERLORO 3,5	VF 339
PACIFIC STRIXE 3,5	VF 325
PACIFIC STRIKE SPEECNPACK 3,5	VF 149
PARADOX 3,5	**NC**
PATRICIAN 3,5	VF 239
PINBALL OREAMS II OATA OISK 3,5	MF 199
PINBALL FANTASIES 3,5	VF 239
PIRATES GOLO 3,5	VF 269
PIZZA TYCCON -MICROPROSE- 3,5	**NC**
POUCE OUEST IV 3,5	VF 299
POWER DRIVE 3,5	**NC**
PRINCE OF PERSIA II 3,5	MF 249
PRIVATEER + SPEECNPACK 3,5	MF 349
PRIVATEER RIGHTEOUS FIRE 3,5	MF 169
PRIVATEER SPEECHPACK 3,5	MF 159
PROJECT NOMAO 3,5	MF 229
OUARANTINE 3,5	VF 299
RAYENLOFT 3,5	YF 299
RED NELL 3,5	MF 319
RISE OF THE ROBOTS 3,5 VGA	**VF 289**
SABRE TEAM 3,5	MF 299
SAM & MAX - NIT THE ROAO - 3,5	YF 319
SETTLERS 3,5	VF 345
SHADOWCASTER 3,5	MF 279
SIM CITY 2000 3,5	VF 289
SIM CITY 2000 SCENERV 3,5	YF 155
SIMON THE SORCEROR II 3,5	**NC**
SPACE HULK 3,5	MF 269
SPACE SIMULATOR -MICROSOFT- 3,5	MF 389
SSN-21 SEAWOLF 3,5	MF 299
STARLORD 3,5	VF 299
STRONGNOLO 3,5	YF 249
STUNT ISLANDS 3,5	VF 299
SUBWAR 2050 - MICROPROSE - 3,5	VF 269
SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN 3,5	**NC**
SYNOICATE 3,5	VF 285
SYSTEM SHOCK 3,5	VF 299
T.F.X. 3,5	MF 319
TIE FIGNTER 3,5	VF 335
THE INCREDIBLE MACHINE II 3,5	**NC**
THE MANAGER 3,5	**NC**
THEME PARK 3,5	VF 339
TRANSPORT TYCOON 3,5	VF 329
UFO - MICROPROSE - 3,5	VF 299
ULTIMA YIII PAGAN 3,5	VF 335
ULTIMA VIII SAP 3,5	VF 165
YROOM MULTI-PLAYER PC 3,5	VF 275
WARCRAFT 3,5	**VF 345**
WARRIORS 3,5	**NC**
WING COMMANDER ARMADA 3,5	MF 299
WINGS OF GLORY 3,5	**NC**
WINTER OLYMPICS 3,5	VF 225
WOLF 3,5	**NC**
WORLD CUP 94 3,5	MF 229
X-WING - LUCASFILM - 3,5	MF 335
X-WING MISSION B-WING 3,5	MF 199
ZEPPELIN 3,5	**295**

BUDGET IBM PC & COMPATIBLES

4D SPORTS BOXING 5,25	MF 119
40 SPORTS DRIYIN 5,25	MF 119
ACES OF THE PACIFIC 3,5	VF 195
AUEN BREEO 3,5	MF 199
A- TRAIN 3,5	169
BLUES BROTHERS JUKE BOX AOVENTURE 3,5	119
CAMPAIGN II 3,5	189
CHAMPIONSHIP MANAGER 93 3,5	149
CHESS MAHIAC 3,5	MF 179
CURSE OF ENCNANTIA 3,5	159
OOGFIGHT-MICROPROSE 3,5	VF 179
DUNE II 3,5	**149**
ESPANA - THE GAMES 92 - 3,5	MF 99
EVAN MDRE INCREDIBLE MACHINE 3,5	VF 129
F-15 STRIKE EAGLE III 3,5	MF 189
FALCDN 3.0 -MICROPROSE- 3,5	MF 175
FORMULA 1 GRANO PRIX 3,5	179
GENESIA 3,5	139
HARPOOH 1.21 3,5	139
HARRIER JUMP JET-MICROPROSE 3,5	MF 189
HOOK 5,25	MF 99
HUMANS 3,5	99
JIMMY COHHORS TENHIS 3,5	99
LASER SOUAD 5,25	MF 149
LAURA BOW II OAGGER OF AMON RA 3,5	YF 169
LEGACY-MICROPROSE 3,5	VF 179
MANHUHTER NEW VORK 3,5	MF 149
PGA GOLF PLUS 5,25	MF 69
POLICE QUEST II 3,5	MF 149
POWERMONGER 3,5	149
RAILROAO TYCOON OELUXE 3,5	MF 179
REACH FOR THE SKIES 3,5	139
RETURN OF THE PHANTOM 3,5	MF 179
ROBINSON'S REQUIEM 3,5	**VF 169**
SECRET WEAPONS DF GM LUFTWAFFE 3,5	159
SHAOOW OF YSERBIUS 3,5	119
SHERLOCK NOLMES 5,25	MF 89
SIM UFE 3,5	125
SPACE CRUSADE 3,5	MF 99
SPACE QUEST IV 5,25	VF 139
SPEEO BALL II 3,5	MF 79
STRIP POKER 3,5	115
TERMINATOR RAMPAGE 3,5	155
THEIR FINEST HOUR 3,5	139
TITUS THE FOX 3,5	MF 119
TORNADO 3,5	**169**
WILLY BEAMISH 3,5 EGA	VF 125
WING COMMANDER 1 3,5	139
WIZKID 3,5	MF 135
WWF EUROPEAN RAMPAGE 3,5	MF 119
YO JOE ! 3,5	MF 145
ZOOL II 3,5	**MF 129**

CD ROM PC

1DTH ANNIVERSAIRE	VF 269
ACES OF THE DEEP	**VF 329**
AEGIS GUARDIAN OF THE FLEET	369
ALONE IN THE DARX II	VF 359
ALONE IN THE DARK III	YF 379
AL-QAOIIA	VF 299
ARMORED FIST	MF 375
BATTLE ISLE II	VF 389
BATTLE ISLE II -TITAN'S LEGACV	**219**
BENEATH A STEEL SKY	VF 369
BETRAVAL AT KRONDOR	MF 315
BIOFORGE	**NC**
BUZZ ALDRINS RACE INTO SPACE	MF 319
CARTON ROUGE	**VF NC**
CASTLES II	**NC**
CENTRAL INTELLIGENCE	MF 309
CHESSMASTER 40DD + UFE & DEATH	199
CINEMANIA 94 - MICROSOFT -	499
OVIUSATION + RAILRDAD TYCOON DELUXE	MF 239
COLONIZATION	VF 339
COMANCNE + MISSIONS	385
COMMANDER BLOOD	**NC**
CONSPIRACY KG8	VF 345
COVERGIRL STRIP POKER	MF 199
CREATURE SHOCK	**VF 345**
CRIME PATROL	389
CRITICAL PATN	179
CRUISE FOR A CORPS	139
CYBERDREAMS	**NC**
CYBERIA	**NC**
CYCLEMANIA	MF 289
CYCLONES -SSI-	MF 299
OARK LEGIONS	269
OARK SUII II -SSI-	319
OARK SUN SNATTEREO LANDS - SSI -	309
OAY OF THE TENTACLE	VF 339
O-DAY 6 JUIN 1944	VF 359
DAWN PATROL	**MF 339**
DESERT STRIKE	MF 249
DIGITAL LOVE	MF 159
DIGGERS	**129**
DOOM II	399
DOOM UTILITIES	199
DRAGOII LORE	VF 349
DRAGONSPNERE	MF 319
DREAMWEB	**MF 345**
OUNGEON HACK - SSI -	269
DUNGEON MASTER II	**NC**
EARTHSIEGE	**NC**
ECSTATICA	MF 309
EYE OF BENOLDER 1	139
F-14 FLEET DEFENDER GOLD	MF 299
FALCON 3.D GOLD	MF 339
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	VF 289
FLIGHT UNLIMITED	**NC**
FORMULA 1 GRAND PRIX	189
FRONTIER COMPILATION	MF 345
GABRIEL KNIGHT	VF 319
GENESIA	VF 289
GOBLINS	MF 259
GOBLINS II	VF 289
GREAT NAVAL BATTLES II - SSI -	MF 299
HAMMER OF THE GOOS	299
HARVESTER	**NC**
HEIMOALL II	VF 309
HELL	**NC**
HIGN COMMAHO	139
INCA II - WIRACOCHA -	VF 319
INFERNO	**VF 345**
INTERNATIONAL TENHIS OPEN	MF 339
IRON HEUX	199
ISNAR 2	MF 149
ISHAR 3	**VF 289**
IT CAME FROM THE OESSERT	95
JORUNE -ALIEN LOGIC - SSI	MF 299
JOURNEY MAN PROJECT	299
KING'S QUEST VI	MF 319
KIIIG'S OUEST VII	VF 369
KING'S OUEST COLLECTOR 1-6	**MF 345**
KYRANOIA II - NANO OF FATE -	VF 379
KYRANDIA III MALCOM'S REVENGE	**VF 275**
LANDS OF LORE II	**NC**
LAURA BOW II - DAGGER OF AMON RA -	MF 199
LEISURE SUIT LARRV 6	VF 329
LITTLE BIG ADVENTURE	**VF 399**
LOOM	299
LOST EDEN	**NC**
LOST IN TIME	YF 355
LUCAS ARTS HEROES	**NC**
MAO OOG MCREE II	269
MAGIC CARPET	**VF 389**
MANTIS	MF 399
MASTER OF MAGIC	**NC**
MEGA RACE	199
MENZOBERRRANZAN	MF 319
MICRQCOSM	MF 355
MYST	MF 399
NASCAR RACING	**MF 309**
NNL HOCKEY 95	MF 325
NOCTROPOLIS	**NC**
NOVASTORM	MF 309
OUTPOST	YF 339
OUTPOST PLANET PACK	**NC**
PGA 486 TOUR GOLF	MF 345
PHANTASMAGORIA	**NC**
PINBALL DREAMS OELUXE	MF 269
PIRATES	139
PIRATES GOLD	169
POUCE OUEST IY	VF 329
PRISONER OF ICE	**NC**
PRIVATEER + MISSIONS	389
PROJECT NOMAO	MF 239
PSYCNOTRON	MF 339
OUARANTINE	VF 309
OUEST & FUN	MF 219
RAVENLOFT	329
REBEL ASSAULT	269
RISE OF THE ROBOTS	**VF 339**
ROBOCOP III + DUIIE	189
SABRE TEAM	MF 279
SAM & MAX -HIT THE ROAO-	VF 345
SHADOW OF THE COMET	VF 335
SIM CITY 2000	**VF 339**
SIM CITY ENHANCED	**NC**
SPACE NULK	MF 359
SPACE PIRATES	**NC**
SPACE QUEST COLLECTIOII 1-5	319
SPACE SNUTTLE	139
SPACESNIP WARLOCK	MF 319
SSN-21 SEAWOLF	VF 359
STAR CRUSADER	**MF 289**
STONEKEEP	**NC**
STRICKE COMMANOER + PRIVATEER	MF 365
SUBWAR 2050 + SCENARIO	YF 319
SUPER KARTS	MF 339
SYNDICATE	**VF 399**
T.F.X.	VF 369
THE 7TH GUEST	185
THE 11TH HOUR	**NC**
THE HOROE	419
THEME PARK	VF 379
THE LAST DVNASTY	**NC**
TORNADO	**189**
TRANSPORT TYCOON	VF 329
UFO -MICROPROSE-	VF 279
ULTIMA UIIOERWORLO PART I & II	315
ULTIMA VII - THE COMPLETE -	MF 369
ULTIMA VIII + SPEECHPACK	VF 419
ULTIMATE FOOTBALL	309
UNOER A KILLING MOON	VF 399
US NAVY FIGHTERS	**449**
WARCRAFT	**VF 349**
WARRIORS	**NC**
WHALES YOYAGE	149
WNO SNOT JOHNNV ROCK	329
WING COMMANOER 1 + 2	MF 309
WING COMMANOER III	**VF 459**
WING COMMANOER ARMAOA	MF 319
WINTER OLYMPICS	YF 225
WOODRUFF	**NC**
WORLD CUP 94	MF 239
WORLD OF XEEN (MIGHT & MAGIC IV + V)	299
X-WING COLLECTOR	**MF 339**
ZEPHVR	MF 319
ZEPPELIN	299

ACCESSOIRES & MULTIMEDIA PC

OISQUETTES BOITE OE 10 3,5 OF-DD	38
GRAVIS JOYSTICK IBM NDIR	249
GRAVIS JOYSTICK IBM PRO	285
GRAVIS GAMEPAO IBM PC	179
GRAVIS ELIMINATOR GAME CARO IBM PC	199
GRAVIS JOYSTICK PHOENIX	899
HAUT-PARLEURS SCREEN BEAT	199
GAMME THRUSTMASTER	
MANETTE FLIGIIT CONTROL PC	599
MANETTE DE GAZ WEAPON CONTROL PC	899
VOLANT FORMULA T1 PC	1299
SOUND BLASTER 2.0 DELUXE	499
SOUND BLASTER PRO VALUE	639
SOUND BLASTER 16 BASIC	1185
SOUND BLASTER 16 ASP MULTI CD	1349
SOUND BLASTER AWE 32	1999
SOUND BLASTER 16 VALUE	779
MAXI SOUND 16 + HP + MICRO	789
KORG WAVE UPGRADE	929

AMIGA

ALADDIN	**NC**
ARMOUR GEDDON II	MF 185
BANSHEE A1200	**NC**
BENEFACTOR	MF 189
BRIAN THE UON	MF 195
BRIAN THE UON AMIGA 1200	MF 199
CANNONFODDER	MF 245
CANNONFODDER II	**MF 239**
CARTON ROUGE	**NC**
CLUB FOOTBALL THE MANAGER	**MF 299**
COMBAT CLASSICS II	MF 209
OARKMERE	VF 249
O-DAY 6 JUIN 1944	VF 309
OENNIS LA MALICE	MF 199
DETROIT A1200	**NC**
DUNGEON MASTER II	**NC**
ELFMANIA	MF 199
FIELDS OF GLORV	YF 259
FIELDS OF GLORY A1200	YF 269
FLASNBACK	YF 199
GOBLINS III	YF 225
HEIMDALL II	VF 255
IMPOSSIBLE MISSION 2025	MF 309
ISNAR III	VF 259
KICK OFF III A 1200	**VF 285**
KING QUEST 6	YF 289
LEMMINGS III	**NC**
LORDS OF THE REALM A1200	**MF 309**
LOST VIKINGS	YF 229
MAGIC BOV	MF 189
MAITRES DE L'AVENTURE	VF 259
MORTAL COMBAT II	**MF 229**
MR NUTZ	MF 199
OSCAR AMIGA 1200	MF 259
OVERLORD	**NC**
POWER DRIVE	**NC**
PUGGSY	MF 225
PUTTY SOUAD A1200	**NC**
PERIHELION	MF 185
RISE OF THE ROBOTS	**VF 269**
RISE OF THE ROBOTS A1200	**VF 289**
ROBINSON'S REOUIEM	VF 265
ROBINSON'S REOUIEM A1200	VF 269
RUFF'N'TUMBLE	MF 189
RVOER CUP AMIGA 1200	MF 235
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	**NC**
SETTLERS	VF 309
SIERRA SOCCER	VF 219
SIM CITY 2000 A1200 (4Mo RAM)	**VF 265**
SPACE HULK	MF 249
STARLORD	VF 269
SUBWAR 2050 A1200	**VF 249**
SUPER STARDUST	**NC**
SVNDICATE	VF 219
TERMINATOR II - ARCADE GAME	MF 239
T.F.X. A1200	**NC**
THEME PARK A1200	YF 285
THEME PARK	**VF 279**
THEME PARK A 1200	**VF 285**
UFO - MICROPROSE -	**NC**
WINTER OLYMPICS	VF 229
WIZ 'N LIZ - PSYGNOSIS	MF 229
WORLD CUP 94	MF 229

BUDGET AMIGA

AGOIIY	MF 149
BILL'S TOMATO GAME	**MF 99**
BOOV BLOWS	MF 175
CNAMPIONSHIP MANAGER 93	119
CNAOS ENGINE	125
CNUCK ROCK II	MF 135
CRASH DUMMIES	MF 159
DELUXE STRIP POKER II	MF 119
DESERT STRIKE	**129**
DOGFIGHT -MICROPROSE-	VF 189
DRAGONS LAIR 3	MF 109
OREAM TEAM COMPILATION	MF 139
OONK - SAMURAI DUCK -	MF 115
DUNE II	**149**
EXCELLENT GAMES	169
F-117 A NIGHTHAWK	MF 189
F-19 STEALTH FIGHTER	MF 159
FORMULA 1 GRANO PRIX	169
GLOBAL GLAOIATORS	MF 139
GUNBOAT	129
GUNSHIP 2000 -MICROPROSE-	MF 179
NAEGAR THE HORRIBLE	MF 89
HEROE QUEST II	**139**
INDIANA JONE S III/EXPLORA III	MF 159
JIM POWER	**69**
K240	**MF 139**
KING'S OUEST I - SIERRA -	MF 129
LEISURE SUIT LARRY I - SIERRA -	MF 129
LOTUS TURBO CNALLENGE II	MF 129
MANCNESTER UNITED	149
MONSTERBUSINESS	MF 109
NICK FALDOS GOLF	MF 109
PAPERBOY 2	MF 99
PARASOL STARS	MF 119
PIRATES	MF 109
POLICE QUEST II	MF 149
POUCE QUEST III	MF 155
POPULOUS II	149
POWERMONGER	149
PREMIER MANAGER 2	129
PUSH OVER	MF 109
REACH FOR THE SKIES	135
ROCKET RANGER + TV SPORTS FOOTBALL	99
R TYPE II	89
SEEK & OESTROY AMIGA 1200	MF 179
SENSIBLE SOCCER 92/93	MF 155
SKIDMARKS	MF 179
SOCCER KID	**139**
SPACE CRUSAOE	MF 99
STREETFIGHTER II	MF 125
STELLAR 7	MF 119
TORNADO	**149**
TOTAL CARNAGE	**99**
UTOPIA	MF 99
WING COMMANOER 1	139
WOLFCNILD	MF 135
WOLFPACK	139
WONOEROOG	MF 119
ZOOL	MF 125
ZOOL II	MF 149
ZYCONIX	MF 99

AMIGA CD 32

LIQUIDATION DU STOCK
NOUS CONSULTER POUR CONNAITRE LES JEUX DISPONIBLE ET LEURS PRIX

MF = MANUEL EN FRANCAIS
VF = VERSION EN FRANCAIS

En cas d'article défectueux, échange immédiat. Ces prix s'entendent dans la limite des stocks disponibles et susceptibles de modifications. Tous les prix sont indiqués T.T.C.

RCS PONTOISE B 393 461 082

BON DE COMMANDE à expédier à Wial France S.A.R.L., B.P. 33, 95502 Gonesse Cedex

Titres	Qte	Prix	Montant
VOTRE MATERIEL DE JEUX :		Port	
		Total	

FRAIS DE PORT France : 30 F ⟶ Livraison 24/48 h

DOM + CEE + Suisse : 60 F TOM : 90 F (paiement de l'étranger seulement par Euro-chèque ou mandat international)

Pour toute commande au-delà de 800F PORT GRATUIT en France (uniquement pour logiciels)

Commandez* par téléphone (1) 39 87 09 90 ou fax (1) 39 85 88 80

OUI Cochez si vous êtes présent à cette adresse tous les jours entre 8 h et 12 h → pour livraison en 24 h

Nom...

Adresse ....

....Tél : ....

Code postal.........................Ville ....

JOYSTICK 01/95

Règlement :

❑ Je joins un mandat lettre ou chèque (pour un Euro-chèque ajoutez 40F)

❑ Je préfère payer au facteur à réception (en rajoutant 35F au frais de port) pour frais de contre remboursement

❑ Je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

N° I_I_I_I_I I_I_I_I_I I_I_I_I_I I_I_I_I_I

Date d'expiration :......./....... Signature obligatoire.............................



FIFA International Soccer

3DO

Au-delà de nos rêves les plus foot !




Après le sublime Road Rash, voici qu'Electronic Arts récidive ce mois-ci avec une version 3DO de Fifa Soccer absolument incroyable. L'éditeur américain démontre ainsi, pour la seconde fois, qu'une 3DO bien exploitée surpasse aisément tous les standards du marché !

PINKY



Bataille dans les airs pour un morceau de vache.





Décidément, les nombreux détracteurs de la 3DO font grise mine ces temps-ci ! Depuis l'émergence du standard cher à Trip Hawkins, il s'était en effet trouvé de nombreux rabat-joie pour lui prédire une fin précoce. Pourtant, nous savions tous que ces machines recelaient sous leurs capots de véritables trésors d'ingéniosité en terme de hardware, mais il ne se trouvait pratiquement aucun soft pour sauter le pas de la théorie à la pratique. À force de voir des logiciels de moindre qualité que leurs équivalents sur PC, il se trouvait même de mauvaises langues pour prétendre que finalement, la 3DO n'avait rien de si extraordinaire que cela.

Une bonne claque aux idées reçues

Il y avait bien Super Wing Commander, cent fois, que dis-je, mille fois supérieur sur 3DO à son devancier sur PC, mais on pouvait arguer des nombreuses années séparant les deux versions pour expliquer ce gouffre. Bref, le possesseur de Panasonic FZ1 éprouvait toutes les difficultés du monde à convaincre son entourage qu'il avait fait le bon choix lors de l'acquisition de sa bécane (bon, d'accord, j'avoue, je compte effectivement parmi ces audacieux-là. Pourquoi, ça se voit tant que ça ?). Mais enfin, cette triste ère est bel et bien en train de s'achever, le bout du tunnel semble cette fois nettement en vue. Il y a deux mois, nous assistions ainsi aux sorties simultanées de Cyclemania sur PC et de Road Rash sur 3DO, le second de ces deux softs écrasant qualitativement le premier comme un misérable cloporte pestilentiel. J'entends d'ici certains d'entre vous protester (décidément, ils ne veulent pas lâcher, ceux-là !) en expliquant que Cyclemania est plus une simulation qu'un jeu d'arcade, au contraire de Road Rash, et qu'il n'est par conséquent pas juste de comparer ces deux produits. Je pourrais leur répondre qu'il s'agit tout de même de deux courses de motos, mais je suis d'humeur conciliante aujourd'hui (notez-le bien, car je suis d'ordinaire presque aussi têtu qu'un breton moyen, genre Moulinex... après réflexion, je me vante un peu, personne sur cette terre ne peut égaler ce cher vieux Moumou dans ce domaine.), je passe donc l'éponge (NDLR : moi, pas ! Ça se paiera !). Seulement voilà, Electronic Arts nous sort aujourd'hui, avec Fifa Soccer, l'arme secrète imparable pour étayer mes dires. Car cette fois, plus d'arguments vaseux possibles, ce même logiciel est sorti il y a quelques mois à peine sur compatibles ! Et pourtant, il n'est pas de mots pour décrire la distance qui sépare les deux versions, tant Fifa est fabuleux sur 3DO. Qu'ouïs-je au fond de la salle ? Il demeure des insolents qui ricanent ? Rébellion ? Fortes têtes ? Lisez donc plutôt ce qui suit...



Pour les séquences vidéo qui interviennent à la mi-temps de chaque match, E.A. a privilégié la quantité au détriment de la qualité. J'entends par là que lesdites séquences sont nombreuses, mais d'un grain quelque peu grossier.



Une métamorphose spectaculaire

En réalité, Fifa sur 3DO est si différent de toutes les versions précédentes déclinées sur Megadrive, SNES et PC, que l'on a du mal à le reconnaître. Jetez donc un coup d'œil sur les photos d'écran qui accompagnent ce test, et jugez-en par vous même ! Fifa exploitait, comme mode de visualisation, la 3D isométrique ? Eh bien, vous pouvez ranger le mot "isométrique" au placard, car il ne sera ici question que de

Congratulations brésiliennes après un but.



vraie, grande et belle 3D. Ah ! ça vous en bouche un coin, ça, hein ? Les fiers à bras du fond ne font plus les malins, à présent ! Vous allez immédiatement me copier dix mille fois : "Je ne suis qu'un misérable abruti indigne de lire Joy, qui ne connaît rien à rien, c'est pourquoi je profère constamment d'infâmes calomnies sur la 3DO". Ah, et puis tant que vous y êtes, rajoutez également dix mille "Gloire et honneur au Grand Pinky, défenseur de la veuve et de l'orphelin et pourfendeur d'idées reçues devant l'éternel !". Et que je ne vous y reprenne plus !

Jusqu'ici, chaque développeur de simulation de football se trouvait devant un cruel dilemne : quel mode de représentation adopter ? Il y avait les partisans de Kick Off ou Sensible Soccer, adeptes du sprite d'un millimètre de haut, et les fanatiques du gros plan, avec des joueurs finement dessinés, mais dont la vision du terrain était réduite aux dimensions d'un "appartement" à Tokyo (on n'oserait même pas y établir une niche de chien, de peur que ce dernier n'étouffe). Avec Fifa International Soccer sur 3DO, les données de ce problème se voient complètement bouleversées, puisque le soft réunit toutes ces caractéristiques à la fois ! En effet, grâce à cette fameuse représentation tridimensionnelle, Fifa 3DO vous permet de choisir librement votre angle de vue (voir encadré). Vue aérienne et scrolling vertical, vue latérale et scrolling horizontal, ou encore vue subjective et scrolling 3D, tous vos souhaits seront exaucés (c'est dire le génie des concepteurs du jeu !) grâce à un simple appui sur le bouton du joypad. Comme cela, pas de jaloux ! Pour revoir vos actions au ralenti, vous disposez également de plusieurs caméras (derrière le but, d'un hélicoptère...) dont la moindre n'est pas la "Free Camera". Cette dernière vous permet en effet de vous déplacer librement partout sur le terrain (elle pivote automatiquement pour toujours cibler le ballon), de prendre de la hauteur ou de vous rapprocher du sol pour suivre l'action d'où vous voulez. Le pire, c'est que tout cela se déroule en temps réel, ces zooms prennent place alors même que les 22 acteurs du match gigotent dans tous les sens, et cela sans que le moindre ralentissement n'intervienne. Un authentique exploit !



Cramponnez-vous bien...

... au ballon, j'enlève le terrain ! Naturellement, comme il se doit lorsque l'on parle de 3DO, il ne s'agit pas de bêtes formes cubiques monochromes mais d'objets bénéficiant de superbes textures (les différents types de terrains sont à mourir de bonheur, ne faites jamais jouer un ruminant à Fifa, il risquerait d'essayer de dévorer votre moniteur). Les joueurs, eux, sont bien

Et avec les fesses, ils font quoi ?

Le nombre de gestes, de figures techniques que peuvent effectuer les athlètes de Fifa est tout simplement hallucinant ! Pour mieux vous en convaincre, en voici un descriptif exhaustif : Il est bien naturellement possible pour les footbalistes pixellisés de courir, mais également de piquer un sprint lorsqu'ils ne sont pas en possession de la balle (bon, jusque là, rien de bien nouveau, je vous l'accorde, cette option étant déjà présente dans les précédentes versions de Fifa). Pour la récupérer dans les pieds de vos adversaires, vous pouvez effectuer un tackle glissé, mais également vous en emparer d'un petit crochet adroit (un excellent timing est requis, mais au moins votre joueur ne perd pas de temps à se relever). Si votre adversaire se montre décidément trop adroit et que la balle lui reste obstinément collée aux crampons, peut-être envisagerez-vous d'user de la manière forte. Pas de problème, cela est aussi prévu dans Fifa, vous pourrez donc le faucher (comme un lapin en plein vol), lui donner des coups de coude lorsque vous vous trouvez côte à côte, ou carrément le pousser afin de le déséquilibrer, mais gare à vous si l'arbitre vous voit ! Les passes peuvent êtres adressées au ras du sol, en l'air, ou carrément en cloche. Il est de surcroît possible, lorsque vous donnez un ballon à un partenaire, de l'obliger à effectuer un "une-deux", ce qui n'est tout de même pas banal ! Les tirs seront, au choix, tendus ou lobés, et vous pourrez bien évidemment leur donner de l'effet dans la direction que vous désirez. Si le ballon vous arrive par la voie des airs, il vous est possible de l'amortir (de la poitrine ou du crâne), d'effectuer une tête (plongeante ou verticale) ou un ciseau (retourné ou droit, selon la hauteur du ballon). Enfin, comble de réalisme, il vous est carrément donné la possibilité de simuler une faute ! Si vraiment vous vous sentez en difficulté, une pression simultanée sur les boutons A et C déclenche, chez votre joueur, un vol plané du plus bel effet, et vous verrez ensuite le tricheur en question se rouler par terre de douleur, comme si on venait de lui mettre un coup terrible, alors même que personne ne l'a touché ! Le but de l'opération ? Tromper l'arbitre et obtenir un penalty, bien sûr (on se croirait en plein Calcio) ! Bref, si je savais faire, sur un vrai terrain, le quart de ce qu'effectuent les joueurs de Fifa, l'USCORG serait bientôt en première division !











Six joueurs simultanément,

représentés par des sprites, mais chacune des positions qu'ils adoptent a été dessinée sous tous les angles afin de renforcer l'impression de réalisme pour le spectateur. Lorsque l'on sait que lesdites étapes d'animations sont très nombreuses (comptez-en un nombre conséquent pour les courses, tirs, sauts, têtes, plongeons, roulades, et j'en passe et des meilleures, voyez l'encadré pour plus de détails), on se demande vraiment comment a fait E.A pour loger tant de sprites différents dans la RAM d'une simple 3DO ! Bien sûr, tout cela se déroule à grande vitesse, il aurait été trop bête qu'une animation aussi décomposée soit gâchée (comme dirait Guy

La classe à l'état pur !

Roux) par une trop grande poussivité ! Graphisme superbe, animations réalistes, il ne restait plus à Fifa 3DO qu'à réussir l'ambiance sonore pour réussir le carton plein. Vous pensez bien que E.A., disposant du précieux support CD, n'allait pas s'en priver ! Les bruitages digitalisés sont donc excellents, qu'il s'agisse de chaussures frappant la sphère de cuir, de balle ricochant sur un poteau ou d'acclamations et chants de la foule, tout est plus vrai que nature. À vrai dire, les spectateurs semblent même reconnaître les équipes, et vous aurez la surprise d'entendre des "Italia, Italia !" ou "Brazil, Brazil !" selon l'équipe évoluant sur le terrain. Super !
Comme vous pouvez le constater à la lecture de cet humble test, Fifa est vraiment très réussi sur tous les plans, et sachez que les concepteurs du soft ont poussé le perfectionnisme jusque dans les moindres détails du jeu ! Ainsi, tous les menus qui vous permettent de choisir votre compétition (coupe, championnat...) et les équipes concernées sont superbes, la plupart étant animés. À la mi-temps de chaque match, afin de vous détendre, le logiciel vous propose de revoir, à l'aide de films vidéo digitalisés, les moments les plus importants de l'histoire de la Coupe du Monde. Cela va du penalty arrêté par Bats devant Zico lors du France/Brésil de 1986, au fameux but litigieux marqué par les Anglais lors de la finale qui les opposa aux Allemands en 1966 (le ballon a-t-il vraiment franchi la ligne ?), en passant par Maradona (en 1990) qui passe en revue toute la défense belge, gardien compris, avant de marquer dans le but vide. L'entrée des joueurs sur le terrain, lors d'un match, est accompagnée d'un impressionnant travelling de caméra, l'introduction du soft est en images de synthèse précalculées, bref, pas une occasion de nous en mettre plein la vue n'a été gaspillée. Enfin (vous me connaissez, je vous ai gardé le meilleur pour la fin), il est une option qui, plus que toutes les autres, attribue à Fifa le prix d'excellence : le mode multi-joueur. Eh oui (tenez-vous bien), aussi fou (tenez-vous mieux) que cela puisse vous paraître (ça va vous faire un choc), Fifa vous permet (vous êtes prêts, là ?), grâce à l'astucieux système de branchement en série des joypads (à la limite,



Gare aux vilains gestes, les arbitres veillent !

répartis entre les deux équipes à votre guise !

j'hésite à le dire, tant j'ai peur de susciter des infarctus) de la 3DO (bon, je vais peut-être me lancer, je vous sens à la limite de l'agacement, là) de prendre part à un match à six (6, six, sechs, sei, sjmöll) joueurs simultanément, répartis entre les deux équipes à votre guise ! Cette fois, c'en est trop, je n'en peux plus, je sens que je vais tomb...aaaaargh !

EDITEUR : Electronic Arts • TÉLÉPHONE : (16) 72.17.07.83 • NOTICE : VF • NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 6 joueurs simultanés • DISPO SUR : PC

Hé, ho, dans quelle langue il faut vous le dire ? Fifa est LE soft indispensable pour tout amateur de simulation de football, un must absolu !

TECHNIQUE 95 INTERET 95





+ La liste étant trop longue pour être énumérée ici, rappelons en vrac les caméras multiples, l'exhaustivité des mouvements possible, la possibilité de jouer à six, les tonnes de séquences vidéo, et bien d'autres encore...



– Franchement, je ne vois pas ce que l'on pouvait faire de plus !

Plus de caméras que chez monsieur Canal Plus !

Voici quelques différentes vues disponibles à tout moment en cours de match. Toutes les photos que vous voyez représentent exactement la même action, au même moment. Impressionnant, non ?


Tower Cam


Game Cam



Ball Cam


Free Cam


Net Cam



IL N'Y A PAS QUE LE FOOT DANS LA VIE, AUSSI, SI VOUS VOULEZ VOUS PAYER UNE BELLE TRANCHE DE RIGOLADE, EFFECTUEZ LES CODES SUIVANTS LORS D'UN MATCH, APRES AVOIR MIS LA PAUSE ET VOUS ETRE PLACÉ SUR L'ÉCRAN DES OPTIONS :

- **ABBACABABBA** : Des murs invisibles entourent les terrain et empêchent la balle de sortir du terrain, cette dernière rebondissant dans la direction opposée.
- **CRABBRLABABBR** : De façon aléatoire, la balle se met à grossir démesurément et devient brûlante. Tous les joueurs qui entrent en contact avec elle durant ce laps de temps s'écroulent au sol et se tordent de douleur pendant une bonne dizaine de secondes. Hilarant !
- **CARCABRABBL** : Les effets que vous pouvez imprimer au ballon sont fortement amplifiés, il devient pratiquement possible de lui faire effectuer des virages à 90° !
- **BABARBABBAR** : Le joueur de votre équipe qui entre en possession du ballon se met à grandir démesurément, jusqu'à devenir un géant d'un genre assez intimidant !
- **LACRBALL** : La frappe de balle des joueurs est triplée en termes de puissance, il est maintenant possible d'expédier des patates de 80 mètres en pleine lucarne. Idéal pour débrider un triste 0-0 !
- **BCBALLABALL** : C'est au tour de la balle d'enfler démesurément, à présent. Si vous utilisez ce mode conjointement avec le "balle brûlante", elle peut carrément atteindre une taille supérieure à celle du but !
- **BARCLBABBA** : Tous les joueurs se transforment en androïdes métalliques, argenté ou doré selon l'équipe à qui ils appartiennent.
- **RALBACLABA** : Allez hop, tout le monde torse nu !
- **RABBACLLBACL** : Appelé également "mode brutal" ce cheat vous permet d'envoyer d'une poussée vigoureuse dans le dos vos adversaires valdinguer à plusieurs mètres de là.



Mutant Rampage

DD-I FMV

Tête de clone !

Il est né, le premier jeu de baston sur CD-I. C'est qu'il n'est pas trop mal en plus. Bon, c'est vrai, c'est pas du Street Fighter, mais quand même... Nous nous attendions au pire.

LORD CYBORG NOIR

REMARQUES

La cartouche FMV est indispensable à cause du Mega de mémoire qu'elle apporte et non pour ses facultés vidéo.

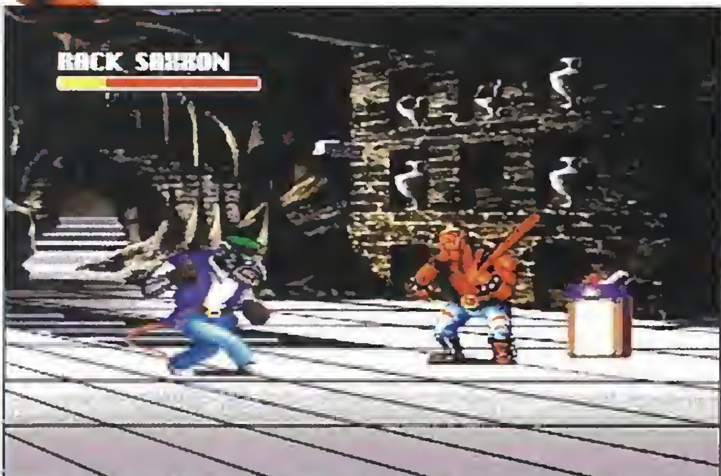


Pour peu que vous laissiez traîner vos yeux – à défaut de vos guêtres – dans le monde du jeu d'arcade ou de la micro-informatique, vous êtes sûrement déjà tombé sur un logiciel répondant au doux nom de "Double Dragon". Le Mutant Rampage qui nous intéresse aujourd'hui n'est autre qu'un clone de ce beat'em up à succès. Le principe diffère légèrement des jeux de bastons à la mode. En l'occurrence, il ne s'agit pas de battre un adversaire en face-à-face, mais plus naturellement de se balader les mains dans les fouilles dans une rue bien mal fréquentée et provoquer tous les loubards qui s'y trimbalent. "Eh, tête de lard, ils le font, ton blouson, en version homme ?" (bon je sais, c'est pas terrible pour la provoque, mais je débute les gars). Il n'en faut pas plus pour agiter les trois neurones d'un brutor en mal de bière. Le blaireau fonce sur moi et me colle directement une mandale. "Oh la vache, c'est que ça fait mal, dis donc." "Fi donc, messire. Goujat ! Regarde, j'ai la joue toute rouge maintenant." Le gaillard profite que je me remette un peu de fond de teint pour me décocher un violent coup de tatane dans l'estomac. "Poufff !" Ça ne peut plus durer, je dois réagir. Je m'approche et m'accroche à ses oreilles en lui enfonçant le genoux dans la bouche. Tête de lard tombe raide mort sur le sol. Je peux heureusement reprendre des forces en mangeant les jambons et autres morceaux de barbaque qui se trouvent par terre ou dans les caisses qu'il faut briser. Tiens, voilà une gonzesse comme je les aime, bien féminine et bien vulgaire. "Eh, la pétasse, ils la font, ta robe en taille mannequin ?" (ça s'arrange pas, hein ?). La garce s'envole dans les airs et me retombe dessus, les talons dans les yeux. Alors elle travaille à l'œil là, ou quoi ? Qu'importe, je lui fais le coup du lapin et elle repart avec la mixo-

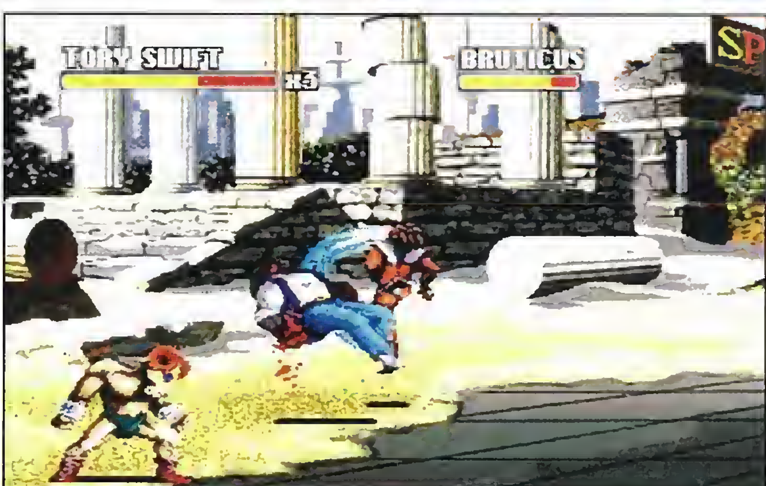


Un coup spécial qui les rend tous verts.





Et batte man, vous connaissez ?



Vos adversaires sont des mutants de très nombreuses sortes.

matose... Au bout d'une bonne heure de balade, j'ai eu l'occasion d'arracher la tête à une dizaine de mutants, de briser quelque cinquante nuques, d'insulter une bonne trentaine de poufs, de manger huit kilos de détritus et de visiter tous les recoins de la ville. Bref, il est temps d'aller se coucher. "Oh là, mais c'est pas fini là, y'a encore neuf pays qui attendent !".

On s'amuse bien chez les mutants

Eh oui, le jeu contient neuf capitales composées de plusieurs sous-niveaux. De quoi vous tenir en la haine, euh, en haleine un bon bout de temps. Comme c'est un peu long, il vous est proposé de sauver la partie pour la reprendre plus tard. Puisqu'un jeu de baston reste un jeu de baston, passons directement sur les points qui sortent de l'ordinaire. Vous disposez tout d'abord de trois personnages et d'une quinzaine de coups pour chacun, coups spéciaux compris. De plus, en vous plaçant sur l'une des nombreuses plaques blanches, vous pouvez changer de personnage en plein combat. Comme il est possible de paramétrer jusqu'à sept vies par héros, cela fait dans les vingt-et-une vies, ce qui est loin d'être négligeable. Outre les bonus qui gisent sur le sol, rien ne vous empêche de ramasser également des objets délicieux tels que des massues ou des Nunchaku. Quand je vous dis que ça ressemble à Double Dragon... La maniabilité est aussi au rendez-vous. Les déplacements sont rapides et les coups facilement réalisables, surtout avec une manette de jeu. Manette infrarouge et trackball très fortement déconseillé. Enfin, bien que le scrolling avance péniblement, le mouvement des sprites reste très correct, sans atteindre des sommets. Tant que le sang gicle bien, c'est l'essentiel. Pas de reproches à formuler concernant le graphisme très varié et haut en couleurs. Idem pour les bruitages et les musiques hard qui accompagnent la partie. À ce propos, vous pourrez en choisir de différents (des bruitages), afin de ne pas lasser vos frêles et tendres feuilles de choux (les oreilles, pour les bouchés. Enfin, non, pas pour boucher les oreilles. Pour les bouchés. Non, pas ceux qui coupent la viande... D'accord, j'arrête.). Sachez, pour terminer, que l'on ne peut pas, hélas, jouer à plusieurs, et que le soft est entrecoupé d'un dessin animé de moyenne qualité (en anglais qui plus est). Attention quand même, ne vous attendez pas à un jeu aussi performant que ceux que l'on trouve habituellement sur console.
N'empêche que pour du CD-I, c'est plus que réussi.

EDITEUR : Philips • TELEPHONE : (1) 47.28.51.00 • NOTICE : VF • NOMBRE DE JOUEUR : 1 joueur • CONFIG. CONSEILLE : carte FMV nécessaire

+
La durée de vie
La précision des coups
Le graphisme

−
La taille des sprites
Pas de mode "deux joueurs"

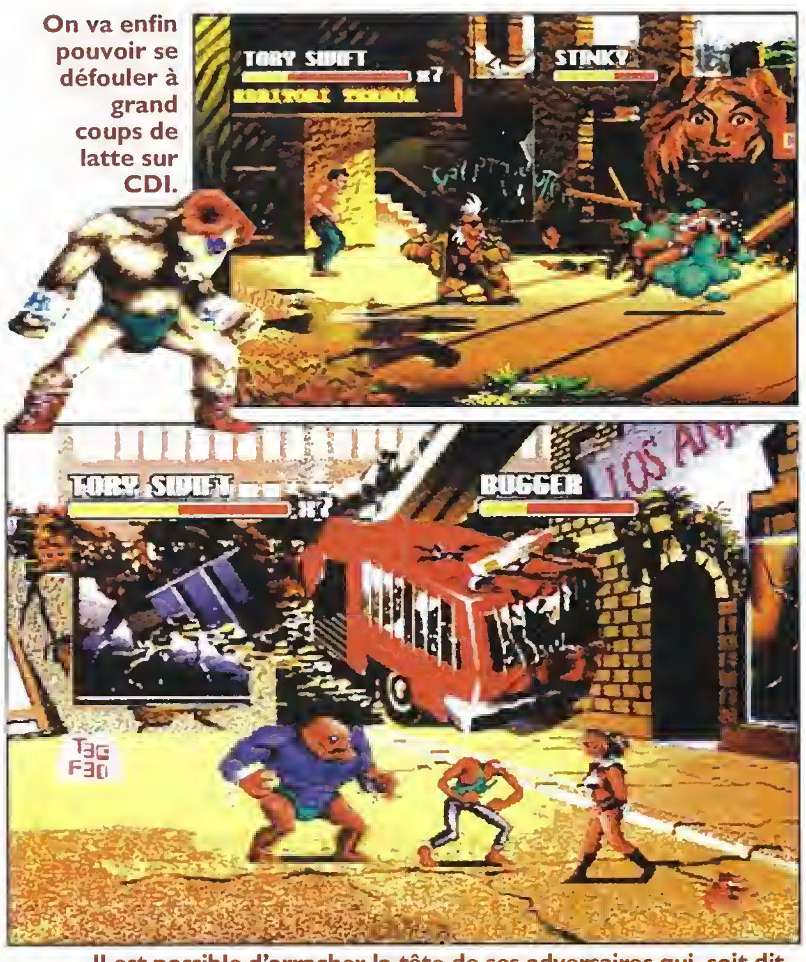
La longue durée de vie mêlée à une réalisation très acceptable, fait de Mutant Rampage un très bon jeu d'arcade.

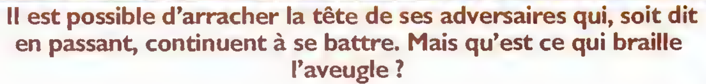
TECHNIQUE 81 ■ INTERET 86





On va enfin pouvoir se défouler à grand coups de latte sur CDI.




Il est possible d'arracher la tête de ses adversaires qui, soit dit en passant, continuent à se battre. Mais qu'est ce qui braille l'aveugle ?



Earthsiege Metaltech

PC CD-ROM

La guerre psychologique



L'explosion d'un véhicule ou d'une fondation entraîne sa disparition sous des effets bitmap.

Le mois dernier sortait "Battledrome", une réalisation de Dynamix. Nous vous en avions parlé en termes peu élogieux. Earthsiege en est la deuxième partie. Heureusement, la réalisation est autrement plus aboutie. Alors, suite au prochain numéro ?...

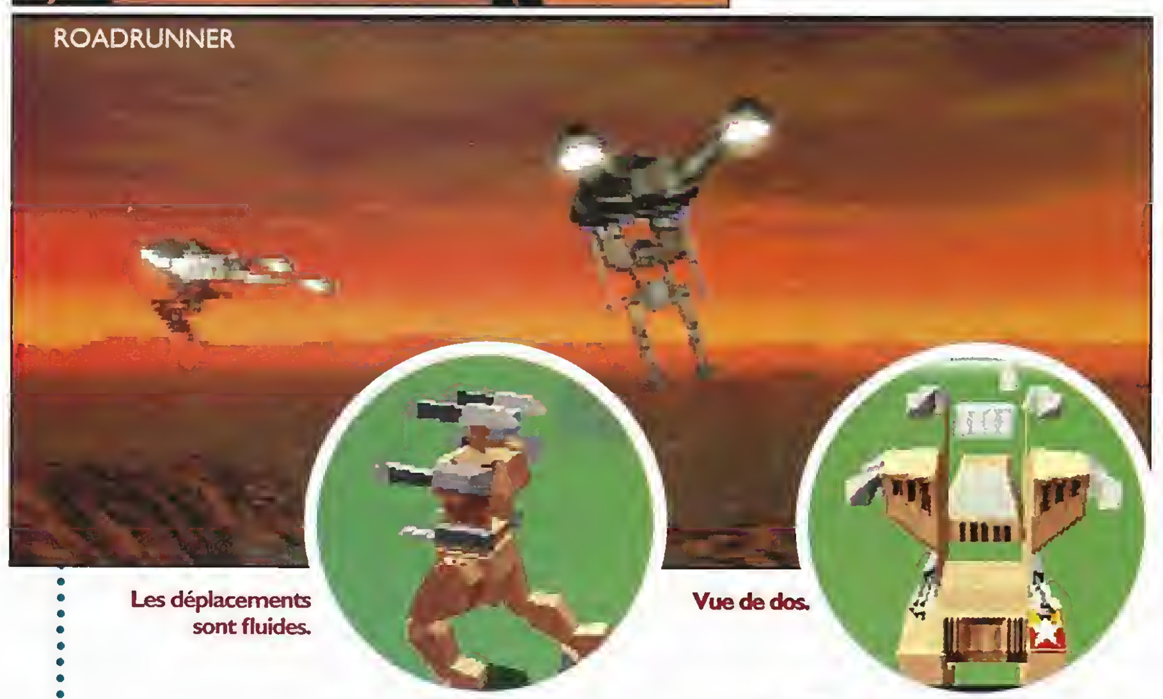
Léo de Urlevan



Une fois n'est pas coutume, mais quand même, le monde est au bord du chaos ; nous sommes en 2471 (tiens, ça sera l'année de mon cinquième centenaire). Les hommes ont inventé des robots ultra-perfectionnés qui remplissaient des taches ménagères jusqu'à ce que les militaires leur trouvent une utilisation légèrement différente. En effet, ils ont décidé de les armer. Jusqu'à présent, "tout allait bien dans le meilleur des mondes" comme le dit Pangloss. Bien entendu, les machines se sont détraquées. Oui, ça donne toujours des résultats de ce genre, des militaires à la programmation ! La race humaine est sur le point de se faire annihiler par ces boîtes de conserve ambulantes. Eh oui, ambulantes : ces robots ressemblent aux "scout walker", ces engins que l'on peut voir dans le "Retour du Jedi" sur la planète des Ewoks. Souvenez-vous, Chewbaka en prend un d'assaut. Pour nos rares lecteurs n'ayant pas vu le film, je vais quand même leur décrire cela : notre engin est constitué de deux pattes imposantes qui lui permettent de se déplacer rapidement, reliées à une "tête" dirigeable dans de nombreuses directions. Et comme il faut combattre le mal par le mal, c'est aussi à bord de ces engins qu'il vous faudra gagner la guerre.

Engagez-vous

Plutôt que de rester passif en attendant la fin du monde, vous décidez de rejoindre la rébellion humaine. Après avoir rapidement fait les démarches pour y entrer, on vous accueille. Vous pouvez alors vous entraîner, ce qui est fortement conseillé. En mode "training", vous pouvez être invulnérable, choisir vos missions : reconnaissance, défense de base, destruction de bases ennemies, sauvetage, escorte, etc. Vous pourrez choisir aussi votre niveau de difficulté (armement illimité, aucun dommage lors des combats, visibilité et temps du jour). De plus, vous pourrez vous fabriquer un engin énorme avec plein de missiles. Mais après, il vous faudra passer aux choses sérieuses et commencer une carrière. Ici, plus d'invulnérabilité, plus de munitions à gogo. C'est du réel. Vous commencez donc avec un engin minable, deux ou trois mitrailleuses. Rassurez-vous, ce n'est pas du tout injouable et c'est très



Les déplacements sont fluides.

Vue de dos.

évolutif. Bien entendu, chaque mission a un objectif spécial. Vous ne devrez pas faire n'importe nawak et tirer comme un malade. Par exemple, lorsque vous vous rapprochez d'un radar ennemi, vous pouvez le scanner en vous branchant sur sa fréquence (cette manipulation est automatique). Une fois les données collectées et votre mission accomplie, vous pourrez revenir à votre base. Les techniciens étudieront les infos récoltées et pourront travailler sur de nouvelles armes et un nouvel engin plus puissant et donc plus dévastateur. Selon le nombre d'ennemis que vous aurez abattus dans une mission et surtout leur tonnage (vos ingénieurs utiliseront les restes des robots que vous avez abattus), vous pourrez, une fois rentré, construire un autre robot. Il nécessitera un temps de construction plus ou moins important selon la nature de la demande.

On s'y croirait

Les phases de jeu sont réellement impressionnantes. Avec un haut niveau de détail, les décors, le sol, l'horizon, tout est beau, et ce, sans ralentir du tout la bécane. On se demande d'ailleurs pourquoi le paramètre d'origine sélectionné est la basse résolution, tant le jeu est fluide. Vous êtes averti, c'est une des premières choses à modifier : mettez le graphisme à une résolution beaucoup plus fine.

Côté son, c'est pas mal non plus ; le déplacement des robots est pesant à souhait : Bom Bom Bom Bom... De plus, toutes les voix sont digitalisées avec le speech pack. Quand vous rencontrez un ou plusieurs ennemis, votre but est bien entendu de le détruire le plus rapidement possible. La prise en main du jeu est assez difficile, mais une fois que l'on maîtrise les principales fonctions, on n'arrive plus à décrocher. En effet, il y a énormément de raccourcis clavier, notamment au niveau des phases de combat. C'est pas facile d'éliminer un adversaire : il faut le localiser, le mettre sur l'ordinateur de bord et se mettre en face de lui pour l'envoyer au paradis des robots. Vous pourrez visualiser son état général sur un écran du tableau de bord. Si vous avez commencé à l'allumer méchamment à un endroit (cockpit, une des jambes ou axe de rotation autour duquel tourne la tête), continuez, c'est son talon d'Achille. Néanmoins, il est réellement préférable d'allumer les pattes, car il restera au sol beaucoup de matériel récupérable dont son armement. Si vous êtes loin, il va de soit que vous ne pouvez pas tirer précisément. Continuez à vous approcher et affinez votre tir. Arrivé à son niveau, il ne devrait pas en rester grand chose. Mais ne vous acharnez pas sur ses restes. Ils vous seront utiles pour construire un plus gros robot une fois rentré à la base.

Non, malheureusement vous ne pouvez pas jouer à plusieurs en même temps ni par modem. En revanche, vous pouvez avoir des coéquipiers dans certaines missions particulièrement difficiles. Comme dans X-Wing, vous devrez leur donner des ordres : attaquer une certaine cible, vous couvrir, faire un scan de la carte pour découvrir les ennemis, etc. Ce sont des alliés très précieux qui pourront bien déblayer les terrains. De toute façon, une sortie en groupe n'est pas un hasard : c'est une mission où les ennemis sont partout. Dans ce mode de jeu, il faudra, par exemple,



Graphisme, sons et animations.
La possibilité d'utiliser différentes stratégies sur la même mission.
La diversité des missions.

Les lasers, pas très beaux.



- **TIPS TECHNIQUE** Il est préférable de faire une disquette boot
- **TIPS JEU** Visez les jambes
- Mettez l'armement le plus lourd possible

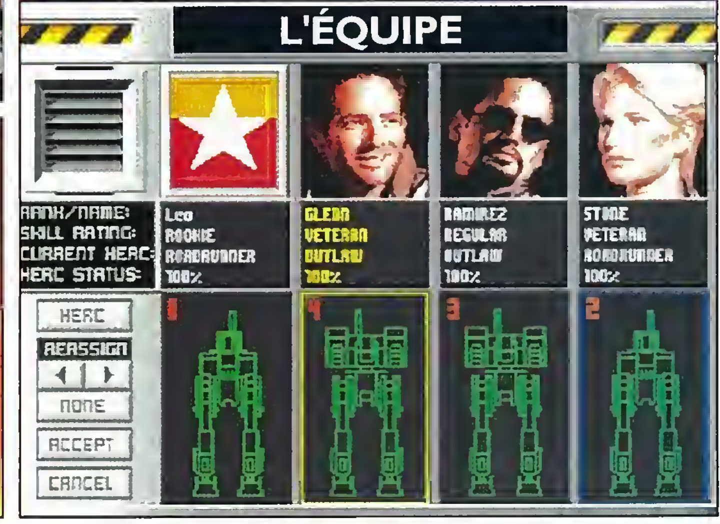


Votre supérieur vous accueille à l'alliance.



Au fur et à mesure que vous tirez sur les ennemis, ceux-ci perdent des pièces qui volent alentour.









TOMAHAWK

Un large domaine de jeu.

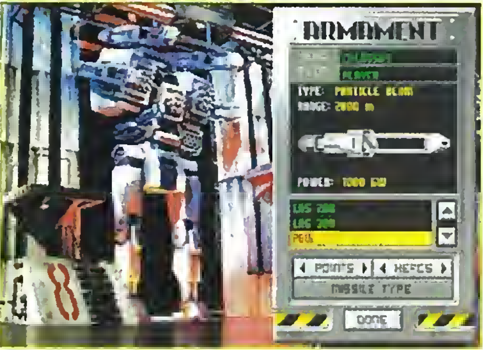
que vos coéquipiers concentrent leurs canons sur les astronefs, tandis que vous vous occuperez des robots. Il est particulièrement ardu de faire les deux à la fois. Cela est dû au fait que votre canon ne peut être dirigé vers le haut et le bas. Le bas ? Eh oui, les robots que possèdent vos ennemis, et que vous avez aussi d'ailleurs, sont un peu fragiles des pattes. Cela est dû à leur anatomie un peu spéciale.
Il ne faut pas croire que ce jeu se borne au simple fait de tirer sur tout ce qui bouge. C'est véritablement un jeu de stratégie à part entière, où il faudra fuir ou vous cacher derrière les montagnes à certains moments pour mieux leur rentrer dans le lard par la suite. À cet égard, le manuel propose quelques leçons de stratégie sur la manière de régler votre armement, la manière d'éliminer vos adversaires sans trop de risques... Cela fait vraiment plaisir de voir qu'un jeu qui n'aurait pu être "que" de l'arcade, ait été ainsi développé.

Si vous aimez légèrement ce genre de soft, vous adorerez Earthsiege. Plus inspiré de X-Wing que de Battledrome, les concepteurs s'en sont donnés à cœur joie pour notre plus grand plaisir.

TECHNIQUE 83 INTERET 83

EDITEUR : Dynamix • DISTRIBUTEUR : Cocktel Vision tél : (1) 46.01.46.00. • NOTICE : vf • CONFIG : 386 DX 33, 4 Mo





Chantier de construction d'un engin. Comme vous le constatez, ils sont très évolutifs.

VUE INTERIEURE DU ROBOT



1 A gauche!
2 A droite !
3 Votre armement et ses divers paramètres
4 L'écran de contrôle
5 En appuyant sur les touches de fonction, vous pourrez avoir des renseignements sur votre état, celui de votre adversaire et diverses cartes. En outre, c'est ici aussi que vous pourrez passer des messages à votre équipier.
6 Gérez vos protections ici.
7 Indicateur de vitesse.
8 Indicateur de direction en degré, qui vous indique aussi le prochain point où vous devrez aller.

Premier Manager 3

PC CD-ROM



Et ils sont où les Marseillais ?

Après Premier Manager I et 2, le troisième épisode va encore plus loin dans le réalisme de la gestion d'un club de foot. Ce jeu aurait pu (dû) être génial. Pourquoi ? Vous me prenez pour une andouille ou quoi ? Je ne vais pas vous le dire tout de suite, sinon vous n'allez pas lire l'article...

FRERE OLIVE

+ On se prend vraiment pour le manager d'un club de foot !

– En regardant le match, on n'y croit plus du tout.



■ FAITES RÉGULIÈREMENT TOURNER VOTRE EFFECTIF : UN JOUEUR QUI PIAFFE SUR LA TOUCHE DEPUIS PLUSIEURS MATCHES FAIT BIEN SOUVENT UNE RENTRÉE FRACASSANTE. PAR CONTRE, NE JUGEZ PAS DE SON RENDEMENT À LA MI-TEMPS : UN ATTAQUANT AFFLIGÉ D'UN PITEUX 15 % APRES 45 MINUTES PEUT TRES BIEN ENSUITE MARQUER TROIS BUTS ET TERMINER À 100 %.

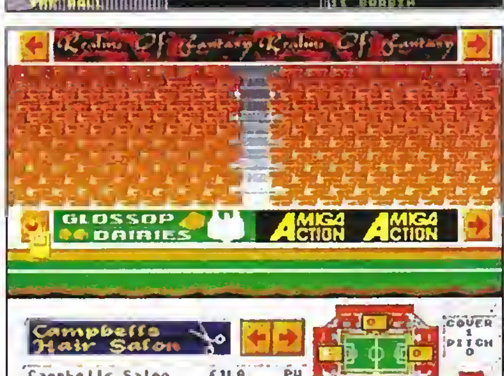
Une nouvelle simulation de management de football à tester ? Chouette ! Un large sourire éclaire mon visage marqué par les épreuves du temps, je pousse un petit cri de joie - et Claude se tapote la tempe avec son index devant ma réaction, sans que je sache comment interpréter son geste - tandis que la queue de Budget frétille joyeusement (NDLR : si vous avez manqué l'épisode précédent, Budget est la petite chienne de Frère Olive). Le cœur rempli d'espoir, je boote prestement le soft sur ma bécane tout en dévorant le manuel. Premier Manager 3, que ça s'appelle. PM I et 2 avaient cartonné, comme il se doit, chez nos amis grands-bretons. PM 3 s'annonce d'ores et déjà comme un énorme hit là-bas (chez nous, c'est une autre paire de Manche), puisqu'il réunit les qualités des précédents opus, agrémentées de nouveautés délectables : on peut embaucher un assistant manager pour se décharger des tâches quotidiennes de la gestion du club (comme de planifier l'entraînement des joueurs ou vérifier les contrats des sponsors). On peut donner des instructions spécifiques à chacun de ses protégés, style : "toi, tu fais de longues passes vers le centre, toi, tu dribbles et gardes le ballon, et toi, tu prends l'avant-centre adverse à la culotte, et tu ne le lâches pas". On fait travailler à chacun un aspect de son jeu au choix (le tir, le contrôle de balle...). Si on engage des recruteurs, ils se chargent d'attirer notre attention sur des renforts intéressants, ou bien espionnent la tactique de notre prochain adversaire. Un menu téléphone permet de contacter directement les managers des autres clubs pour leur acheter ou emprunter des joueurs en dehors du marché des transferts. Celui-ci propose à l'achat des joueurs évoluant dans d'autres pays (y compris la France) - mais la concurrence entre clubs est rude et la surenchère fait rage quand il s'agit de recruter la perle rare -. Comme les compétitions disputées en Angleterre, les coupes d'Europe sont elles aussi gérées par l'ordinateur (et vous pouvez bien entendu y participer) : cela est rendu possible par une banque de données très importante. Vous pouvez également aménager votre stade : augmenter sa capacité, mais aussi construire un toit aux tribunes, remplacer les places assises par des sièges en bois, puis en plastique, agrandir le local des supporters. Tout cela a bien sûr des incidences sur la fréquentation du public... Bien évidemment, vous choisissez la composition tactique dans laquelle évoluera votre équipe. Si vos résultats sont jugés insuffisants, vous êtes viré ! Un autre club vous proposera alors un contrat. Inversement, si votre taux de management est élevé, vous pouvez postuler à un poste dans une équipe de niveau supérieur (vous démarrez forcément en Conference League, la 5e division anglaise). Bref, la simulation est super complète et very realistic. Alors ? Alors certains jours, le pauvre testeur que je suis ressent la pénible impression de se répéter sans fin. Pourquoi est-ce que les éditeurs qui se font ch... - euh ... qui s'échinent (c'est mieux ça, non ?) – à concevoir des jeux aussi riches, n'accordent-ils pas plus d'importance aux matchs proprement dit ? Ici, les photos d'écran sur la boîte ont l'air bien, mais en réalité l'animation est tellement saccadée qu'il faudrait inventer un mot pour traduire à quel point (Saccacade ? Saccacrade ? Panier-à-saccades ?). En réalité, le soft se contente d'afficher les joueurs, immobiles et droits comme des "i", à divers endroits du terrain pour simuler leurs déplacements. De temps en temps, on voit dans un carré au milieu de l'écran un gardien avec le ballon dans les mains (ça veut dire qu'il y a eu un tir et qu'il a été arrêté) ou bien la balle au fond des filets. Malgré tout, j'ai quand-même réussi à me passionner pour ce jeu. Mais il faut préciser que je suis complètement barge. C'est rageant de voir qu'autant d'atouts sont ruinés ainsi. Après avoir testé PM3, j'ai vu Pinky sur Fifa Soccer en 3DO. Je crois que je vais me tirer une balle...

EDITEUR : Gremlin Interactive • DISTRIBUTEUR : PPS Tél : (1) 43.59.47.47 • NOTICE : en anglais, 1 ou 2 joueurs, prévu sur Amiga 1200, PC, CD-ROM.

Le soft le plus abouti à ce jour en matière de simulation pure de management. Hélas, trois fois hélas (hélas, hélas, hélas), on a encore négligé les scènes de foot. Ça commence à bien faire !

TECHNIQUE 52 INTERET 78





VOTRE JEU
48 H CHRONO
EN ☎
73.60.00.18
3615 CENTSOFT
FAX 73.60.00.17



un CD démo GRATUIT pour l'achat d'un jeu CD-ROM

CD - ROM



Nouveautés

BLACKHAWK	NC
COMMANDER BLOOD	329
CYBERIA	379
CYCLONES	299
DARK FORCES	NC
DAWN PATROL vf	349
DESCENT	339
DISCWORLD	NC
LOST EDEN	NC
MASTER OF MAGIC	349
STONE KEEP	349
SYSTEM SHOCK	369
U.S NAVY FIGHTERS vf	379
WING COMMANDER 3 vf	NC
WOODRUFF vf	299

contactez-nous pour disponibilité

ACES OF THE DEEP vf	349
AEGIS	289
AL - QADIM vf	289
ALONE IN THE DARK 3 vf.	359
ARMORED FIST	299
BATTLE ISLE 2 vf	349
BATTLE ISLE 2 sénario	220
BENEATH a steel sky vf	359
CENTRAL INTELLIGENCE	309
CHESSMASTER 4000 turbo	289
COLONIZATION vf	329
COMANCHE + mission 1&2	389
CREATURE SHOCK vf	349
CYCLEMANIA	299
D-DAY 6 JUIN 1944 vf	349
DARK LEGIONS	249
DAY of the TENTACLE vf	339
DRAGON LORE vf	329
DOOM 2	389
DUNE vf + 7th GUEST	369
ECSTATICA	329
FALCON GOLD	329
FIFA SOCCER vf	289
FORTRESS DR RADIAKI	339
GABRIEL KNIGHT vf	329
GENESIA vf	289
GREAT naval battles 2	289
INFERNO	345
INTERNATIONAL tennis vf.	369
IRON HELIX vf	269
KING QUEST 7 vf	339
KLICK AND PLAY	379
KYRANDIA 3 vf	299
LANDS OF LORE vf	349
LEMMINGS 3	299
LITTLE BIG ADVENTURE vf	379
MAGIC CARPET vf	379
MEGARACE vf	269
MYST	389
NHL HOCKEY 95	325
NOVASTORM	329
OUT POST vf	329
PGA TOUR GOLF	345
PINBALL DREAMS deluxe	269
PRIVATEER + STRIKE	349
QUARANTINE	289
RALLY vf	249
REBEL ASSAULT	330
RISE OF THE ROBOTS	349
SAM & MAX vf	349
SEA WOLF SSN21 vf	349
SIMCITY 2000 vf + scénario.	349
STARLORD vf	349
SUBWAY 2050 + mission vf.	319
SYNDICATE + scénario vf	369
TFX notice vf	369
THE HORDE vf	319
THEME PARK vf	349
TOP 50 JEUX dos ou win	189
TORNADO + mission	389
TRANSPORT TYCOON vf	329
U.F.O vf	299
ULTIMA VIII + speech vf	419
UNDER KILLING MOON vf.	379
VOYEUR	349
WARCRAFT	349
WHO SHOT JOHNNY ROCK	299
WOLFPACK	269
WORLD CUP GOLF	319
X-WING COLLECTOR	349

AMIGA

Nouveautés

ALLADIN 1200	249
CANNON FODDER 2	259
CARTON ROUGE	289
CLUB FOOT MANAGER	289
DAWN PATROL vf	319
DREAMWEB 1200	289
FIFA SOCCER	259
LEMMINGS 3	259
OVERLORD	319
POWER DRIVE	NC
RISE of the ROBOTS	329
SENSIBLE world soccer	NC
SUBWAY 2050 1200	269
T.F.X 1200	329

contactez-nous pour disponibilité

3D MASTER GOLF	169
APOCALYPSE	199
ARMOUR GEDDON 2	189
BANSHEE 1200	249
BENEATH a steel sky vf	289
BONANZA BROS	69
BRIAN THE LION	199
CARLOS	189
CIVILIZATION	289
D - DAY 6JUIN 44 vf	299
DARKMERE vf	249
DETROIT vf	299
DISPOSABLE HEROE	189
DUNE 2 vf	259
ELFMANIA	199
F1 GRAND PRIX	199
F 117 A	269
FIELDS OF GLORY vf	269
GENESIA vf	249
GLOBAL GLADIATORS	139
HEIMDALL 2 vf	255
INDY 4 ARCADE vf	69
ISHAR 3 vf	259
K 240 vf	269
KING QUEST 6 vf	269
KRUSTY fun hous Simpson	120
LEGACY OF SORASIL	249
LORDS of the REALM vf	299
LOTUS TURBO TRILOGY	249
MONOPOLY vf	289
OSCAR	189
PERIHELION	189
RED ZONE	69
ROBINSON REQUIEM vf	279
RUFF & TUMBLE	249
SIERRA world cup 94	219
SIM CITY 2000 1200 4mo	269
SIMON THE SORCERER vf	329
STARLORD vf	269
STREET FIGHTER 2	189
STORMBALL	69
THEME PARK vf	269
THE SETTLERS vf	299
THE SHORTGREY vf	249
TORNADO vf	319
TOWER ASSAULT	199
U.F.O vf 1200	269
UNIVERSE	289
VROOM + great courts 2	259
VROOM multiplayer	199
ZOOL 2	99
EXTENSION Amiga 500	220
SOURIS CHIC MOUSE	189
PRO 24 SEQUENCER	550
AMIGA CD 32	
CANNON FODDER	259
ELITE 2	189
RISE OF THE ROBOTS	329

Offre valable dans la limite du stock disponible, prix modifiables sans préavis

COMPILATIONS — ST AM PC

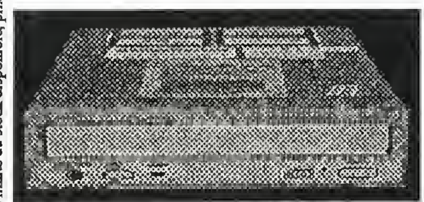
	ST	AM	PC
FOX COLLECTION VOL 3	329	ND	329
gods/ team suzuki/ crazy cars 3/ carl lewis challenge			
UNIVERS 1	269	269	269
grand prix 500 II / thargan / swap / eagle's rider			
FUN RADIO 4		289	329
superski 2 / first samourai / crazy cars 3/lemmings/indy 4			
WORLD CUP YEAR 94		299	349
goal / sensible soccer / striker / championship manager			
LORDS OF POWER		349	369
silent service 2 / railroad tycoon / perfect general / red baron			
AWARD WINNERS 2		289	329
sensible soccer / zool / elite / jimmy white snooker			
FUN RADIO 3 vf			289
monkey island / indiana jones 3 / battle of britain / 1942			

SOUND BLASTER

version 16 MCD	990F
version 16 basic	750F
version AWE32 ASP	1890F



joystick THRUSTMASTER FLIGHT CONTROL **620F**



CD CHARME

ASIAN DREAM GIRL 2	159
BLONDE JUSTICE	220
BUBBLE BUTTS	199
CALIFORNIA calendar	249
COLLECTION privée1 vf	189
ENDANGERED	259
EXOTICS POSE	199
FOREVER	220
HOT NASTY AMATEUR	259
HOT PICTURES	220
LADIES CLUB POKER	289
LUSTY LADIES	129
MAIN STREET USA	259
MENAGE A 3	220
NASTY NURSES	289
PORN MANIA	299
RAQUEL RELEASED	189
RASTERMAN	220
ROPE & CHAINS	129
SEXUAL ECSTASY	189
SEXUAL OBSESSION	249
SINFULLY YOURS	249
SURFER GIRLS	259
SUPERSTARS of porno	220
SWEET CHEEKS	159
TRACY A LOVE YOU	249
TREASURE CHEST	249
UNDERGROUND ADULT	220

PANASONIC 562B
Lecteur CD-ROM double vitesse
990F+ DEMO
Wing commander 3
Little big adventure
Magic carpet , etc...

CD-ROM PANASONIC 562B
➡ Double vitesse + interface **1390F**
➡ DRAGON LORE + ARMORED FIST + DEMO

SCANNER MUSTEK
256 niveaux de gris
690F

KIT PUISSANCE 16 **1990F**
➡ SOUND BLASTER 16
➡ CD-ROM PANASONIC 562B
➡ DRAGON LORE + ARMORED FIST + DEMO

MAXI SOUND HP16 750F
carte audio 16 bits multi-cd
paire d'enceintes + microphone
MAXI SOUND CD16 1990F
carte audio 16 bits multi-cd+enceintes
lecteur CD-ROM PANASONIC 562B
+ DRAGON LORE + ARMORED FIST + REBEL ASSAULT

CD-ROM loisirs

200 PERSONNALITES	399
ANGLAIS aujourd'hui	399
ATLAS DU MONDE	389
BALLADES... mère l'oie	389
BIG BAND dinosaures vf	329
CINEMANIA 94	549
CORPS HUMAIN vf	480
COUPES du monde foot	359
INSECTES vf	449
INSTRUMENTS musique	590
JE PARLE L'ANGLAIS	299
JE PARLE L'ALLEMAND	299
JE PARLE L'ESPAGNOL	299
MONDE SOUS-MARIN vf	449
MON 1er ATLAS vf	389
MOZART	530
VISTAPRO vf	399
WIN GUINESS vf	930
WORLD ATLAS vf	549

PC COMPATIBLES

Nouveautés

ALADDIN	289
ALONE IN THE DARK 3 vf	359
BLACKHAWK	279
CARTON ROUGE	299
DARKSUN 2	319
DAWN PATROL vf	349
DESCENT	339
DUNGEON MASTER 2	339
ECSTATICA vf	349
KOKUM KA 50	349
LEMMINGS 3	259
MASTER OF MAGIC	349
NASCAR RACING	349
NCAA BASKET	319
PINBALL ILLUSIONS	NC
PIZZA TYCOON	339
POWER DRIVE	259
WOODRUFF vf	299

contactez-nous pour disponibilité

1942 PACIFIC AIR WAR	319
ACES OF THE DEEP vf	349
ACES OVER EUROPE vf	269
AL - QADIM vf	299
ANCIEN art of war in the skie	269
ARMORED FIST	299
B.A.T 2 vf	269
BATTLE ISLE 2 vf	345
BENEATH A STEEL SKY vf	299
BREAKTHRU	199
CANNON FODDER vf	275
CHAOS ENGINE	245
CIVILIZATION vf	289
CLUB FOOT MANAGER	329
COLONIZATION vf	329
COMANCHE + mission 1	345
CYBER RACE vf	220
D - DAY 6JUIN 44 vf	345
DAY of the TENTACLE vf	339
DELTA V	325
DETROIT vf	349
DISCOVERY vf	269
DOOM 2	319
DRACULA	220
DREAMWEB	349
DUNE 2 vf	289
F 14 FLEET DEFENDER	299
F 15 STRIKE EAGLE 3 vf	329
FIELDS OF GLORY vf	269
FIFA SOCCER vf	289
FLIGHT SIMULATOR 5 vf	349
GABRIEL KNIGHT vf	269
GENESIA vf	289
GLOBAL DOMINATION	349
GRAND PRIX F1	199
GREAT NAVAL battles 2 nf.	329
INDIANA JONES 4 av vf	329
ISHAR 3 vf	289
KASPAROV GAMBIT	289
KLICK AND PLAY	369
KYRANDIA 2 vf	299
LANDS OF LORE vf	299
LEISURE SUIT LARRY VI vf	299
LODE RUNNER windows vf.	289
LORDS OF THE REALM vf.	349
MIGHT & MAGIC 5 vf	289
MORTAL KOMBAT	220
QUTPOST vf	329
OVERLORD vf	339
PACIFIC STRIKE vf	269
PINBALL DREAMS 2 data	199
PINBALL FANTASIES	249
PIRATES GOLD vf	269
POLICE QUEST IV vf	299
PRIVATEER + speeck	349
QUARANTINE	289
QUEST FOR GLORY III vf	269
RAPTOR vf	289
RAVENLOFT vf	299
RETURN of the PHANTOM	249
RISE OF THE ROBOTS	299
ROBINSON REQUIEM vf	279
SAM & MAX vf	319
SEAWOLF SSN21 vf	329
SHADOW CASTER	189
SIM CITY 2000 svga vf	249
SIMON THE SORCERER vf	339
STARLORD vf	299
STAR CRUSADER	289
SUBWAR 2050 vf	269
SYNDICATE vf	285
SYSTEM SHOCK vf	299
THEATRE OF DEATH	220
THEME PARK vf	339
THE SETTLERS vf	345
TIE FIGHTER vf	335
T.F.X nf	319
TORNADO vf + mission	349
TRANSPORT TYCOON vf	329
U.F.O. vf	299
ULTIMA VIII vf	335
WARCRAFT	349
WING ARMADA	269

ATTENTION !!! NOUVELLE ADRESSE

3615 CENTSOFT
2,19 FF mn

COMMANDEZ 24H/24
CONSULTEZ LES NEWS
GAGNEZ DES CADEAUX

NOM ....
PRENOM ....
ADRESSE ....
....
CODE POSTALE ....
VILLE ....
TELEPHONE ....

CENTURY SOFT BP 8
63018 CLERMONT-FERRAND cedex 2

TITRES .... PRIX ....
....
....
....
TOTAL ....

☐ ATARI 520 ☐1mo ☐STF ☐STE
☐ AMIGA 500 ☐500+extension ☐500+/600 ☐1200
☐ PC AT 386/486 3"1/2 ☐2mo ☐4mo ☐VGA ☐SVGA ☐CD-ROM
☐ CHEQUE ☐certifie être majeur pour CD charme
☐ CARTE BLEUE No........................
JO 56 Signature : Date d'expiration :........................

☐ NORMAL 22F
☐ COLISSIMO 30F logiciels
livraison garantie 48H matériels 50F
☐ CONTRE-REMBOURSEMENT
+ port Colissimo 75F
TOTAL A PAYER





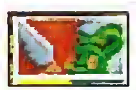






Les O





Vous avez une dizaine d'années et vous êtes allongé sur le sol, le nez dans l'herbe ou la moquette. De cette position privilégiée, vous admirez vos armées de petits soldats, prêtes à se lancer à l'assaut d'un camp retranché. Tandis que les chevaliers contournent un avant-poste, le gros de la troupe prépare un mouvement en tenaille. Ne le niez pas, il est toujours agréable de trouver un jeu qui nous replonge dans cet état d'esprit particulier : Siège, Field of Glory, Dune 2 et maintenant Warcraft.
Sous-titré Orcs et Humans , ce jeu de stratégie permet de disputer une partie en commandant l'une de ces deux armées. Les missions à remplir étant complètement différentes, on peut donc jouer deux fois. Ce n'est pas du luxe, car Warcraft est un peu court : douze missions, même multipliées par deux, c'est peu.
Mais trêve de conclusion, commençons par ce qui se fait de mieux pour débuter : le commencement. En début de partie, on peut choisir, outre le camp, de jouer contre la machine ou bien contre un adversaire relié par modem ou null modem (voir encadré). Enfin, si l'on joue contre la machine, une option supplémentaire offre l'opportunité de configurer son armée et celle de l'adversaire, ainsi que le type de terrain : marais, forêts, aléatoire, etc.

Construire sa ville



Pour l'instant, pas d'armée puisqu'il va falloir la créer de toute pièce. C'est là le charme de ce jeu de stratégie. En début de partie, on ne dispose que d'une maison et d'une ferme. À ce niveau, il faut construire d'autres fermes. Pour cela, on clique sur la maison et on choisit de "créer"



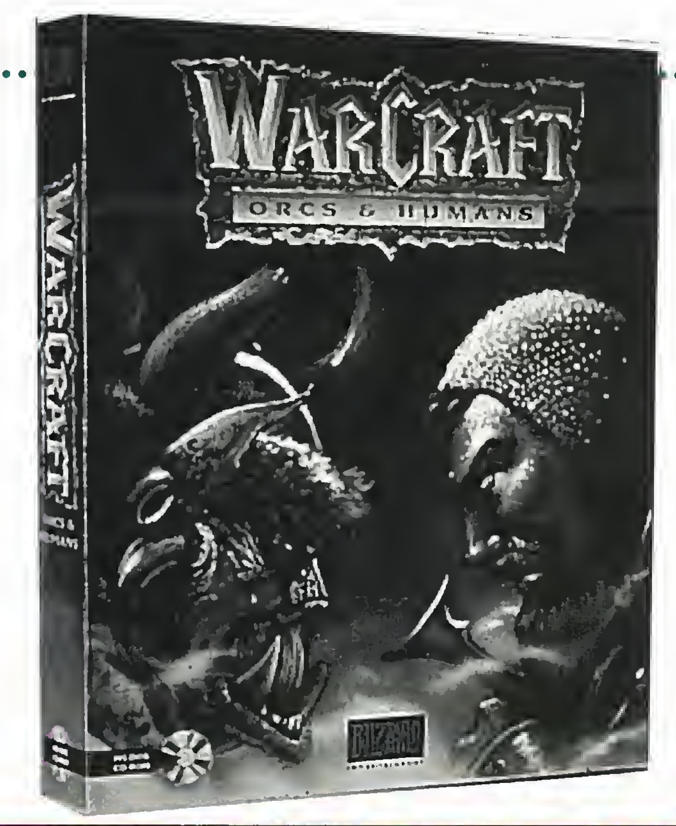
Warcraft

PC CD

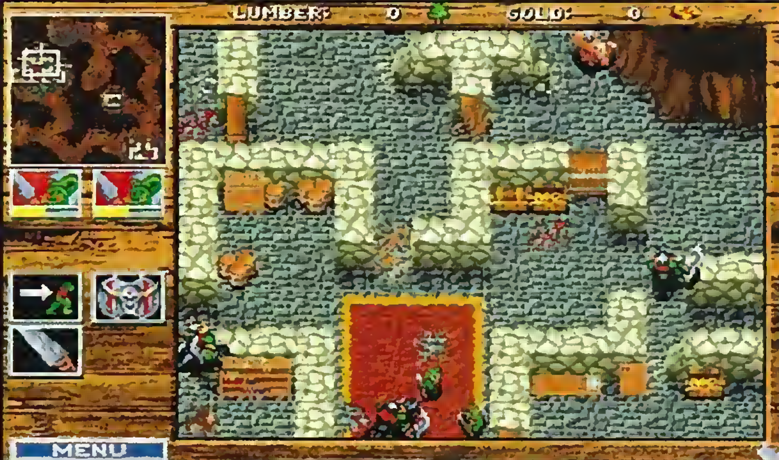
rcs de Barbarie

Depuis Dune 2, les amateurs de jeux de stratégie beaux et intéressants étaient un peu en manque. Ouf ! voilà qui devrait les contenter.

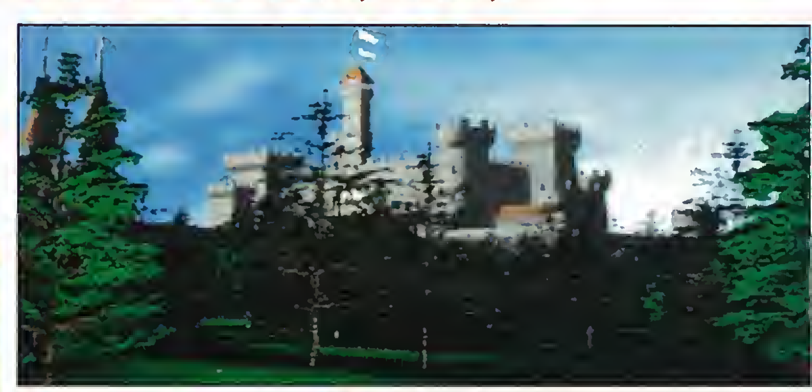
MOULINEX

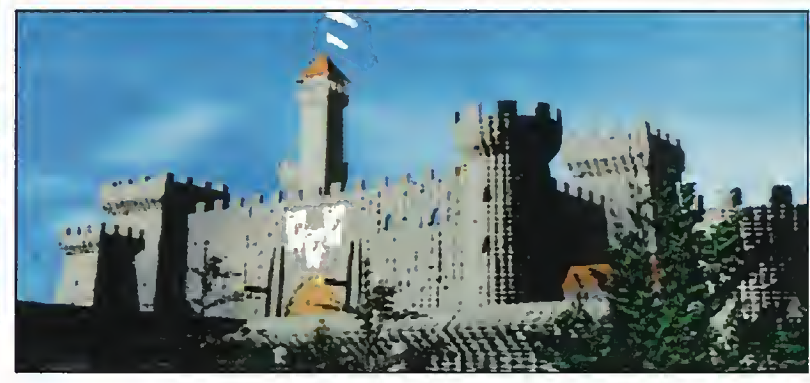


un habitant. Bientôt, ce dernier apparaît tandis qu'une voix digitalisée fait savoir qu'il est prêt à exécuter vos ordres. En cliquant sur le personnage, on accède à un menu. Ce dernier permet de construire une ferme et un baraquement militaire, et d'aller chercher du bois ou de l'or. Comme nous n'avons pas encore exploré les environs, le terrain inconnu apparaît en noir sur la carte. Où se trouve la forêt ou la mine la plus proche ? Mystère ! Le mieux est de créer d'autres "colons" et de commencer à construire des fermes. Ensuite, en route pour l'inconnu ! On retrouve l'équation propre à ce type de jeu : pour construire des bâtiments, il faut des matières premières (du bois et de l'or), mais pour récupérer ces matières premières, il faut des hommes qui ont besoin de nourriture. Pas de panique, Warcraft est assez complaisant en début de partie et vous ne devriez pas rencontrer de difficultés lors du démarrage.
Ceci fait, de nouvelles options commencent à apparaître. Suivant la mission à accomplir, vous allez devoir créer tel type d'armée ou de bâtiment. Au fur et à mesure que la ville - ou plutôt le village - prend de l'ampleur, on accède à de nouvelles options. Très vite, il s'agit de mettre en place son armée et de construire une forge qui permettra, à période régulière, d'augmenter la qualité des armes. Certes, ne vous attendez pas à retrouver la finesse d'un Settler ou d'un Sim City, mais il est agréable de devoir gérer l'évolution du camp de départ. En fait, à condition que vous disposiez d'assez de fermes et que suffisamment de civils fassent la navette entre la mine, la forêt et le village, vous ne rencontrerez pas de difficulté. La première mission, qui consiste à construire huit fermes, est d'une facilité déconcertante. Une fois celle-ci menée à bien, un écran animé s'affiche, accompagné de quelques statistiques, et en route pour la suite. C'est peut-être là l'un des aspects les plus déconcertants de ce jeu. En effet, s'il est agréable de se sentir "épaulé" par un scénario précis, cet excès de précision conduit parfois le joueur à se sentir frustré. Après avoir construit ses fermes, on aimerait pouvoir conti-



La ville des Trolls est l'un des objectifs de ce jeu.







Lors de l'emploi de "sorts pyrotechniques" ou de projectiles, les bâtiments brûlent.



Sim war ?

La phase de construction des bâtiments est importante. C'est en créant les bâtiments adéquats que vous pourrez mettre sur pied une armée digne de ce nom. Sont représentés ici les principaux ouvrages orcs. Le graphisme des constructions humaines diffère.

1-Forêt : Pour pouvoir construire des bâtiments, il faudra envoyer les hommes chercher du bois.

2-Mine : Dans les mines, vous récupérerez de l'or, indispensable pour payer la construction et l'entraînement des hommes.

3-Base : C'est ici que seront "créés" les ouvriers construisant les bâtiments, les routes et plus tard les murs d'enceinte.

4-Barak : Dans les baraquements militaires, vous pouvez entraîner (en fait "créer" de toute pièce) des soldats de plusieurs types. Plus l'on avance dans le jeu, et plus les possibilités augmentent.

5-Chien : À placer à côté des baraquements, cette arène sert à entraîner les chevaliers.

6-Ferme: Si vous n'avez pas assez de fermes, vous manquerez de vivres et il ne sera plus possible de faire quoi que ce soit.

7-Forge : Une fois en place, la forge offre l'opportunité de faire progresser l'armement de vos hommes.

8-Magic : C'est ici que pourront être entraînés les magiciens. Ces derniers peuvent lancer des sorts très puissants, incluant la création de démons.

9-Necro : Les nécromanciens ont la particularité de pouvoir créer des soldats à partir de cadavres.

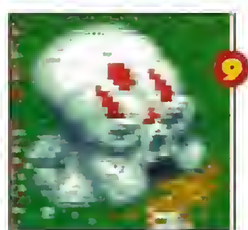
VOIR DU PAYS

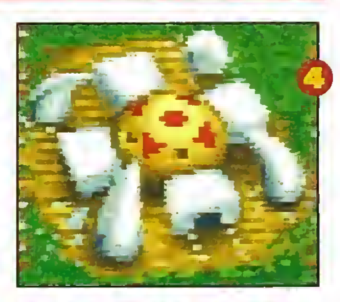
Lors des déplacements, l'écran scrolle. Le territoire présenté ici correspond à une trentaine d'écrans. En début de jeu, seule la partie occupée par nos hommes apparaît. Suivant le type de terrain, le graphisme change. Quelques animations, comme le bouillonnement des lacs verdâtres, rajoute à l'aspect étrange des lieux.

Modem et null modem

Certains jeux permettent de disputer une partie contre un joueur humain en connectant sa machine à une autre. Deux solutions s'offrent alors : le modem ou le câble null modem (il existe aussi la connexion Eternet qui nécessite une carte spéciale, et bien entendu des jeux prévus pour l'utiliser). Le modem, contraction de MODulateur/DEModulateur, est un boîtier qui donne la possibilité de faire transiter des données d'une machine à l'autre via les lignes du téléphone. En France, en raison des tarifs pratiqués par les Télécom, ce genre de sport est assez onéreux, puisque tarifé comme une communication normale, mais quel plaisir de jouer avec un adversaire qu'on ne voit pas. Le null modem, en dépit de son nom ronflant, est un simple câble que l'on branche entre deux machines, sur le port série. Il permet à peu de frais de jouer contre un humain, mais nécessite que les deux machines soient sur le même site. Dans la cas d'une partie par modem ou null modem, on peut envoyer des messages à l'autre joueur.

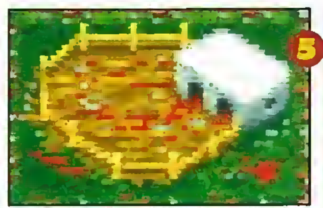












nuer à explorer les environs. Heureusement, les missions suivantes sont plus intéressantes d'un point de vue stratégique et tactique.

Aux armes



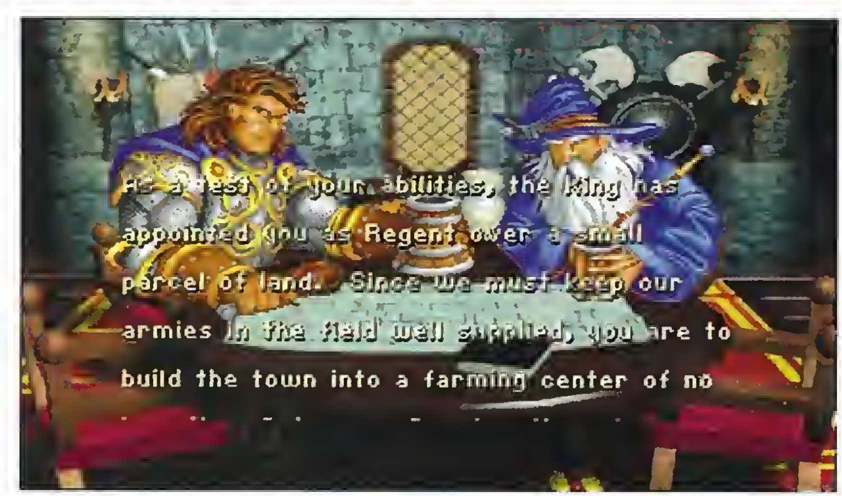
Voyons comment se déroule un combat ! Si plusieurs types de soldats sont utilisables, on peut toutefois les séparer en deux groupes : les combattants sans options, et les magiciens. Les "sans options" ont simplement besoin d'être dirigés sur une cible, ou bien de se trouver confrontés à un envahisseur. Dans ce cas, ils tapent et utilisent qui des haches, qui des flèches, qui des épées. Les magiciens, eux, peuvent lancer différents types de sorts : boules de feu, création de monstres, armures magiques, et, pour les nécromanciens, transformation de cadavres alliés ou ennemis en morts-vivants. Plus tard dans le jeu, on accède également à des engins de guerre de type catapultes. Pratique pour se créer une armée au fur et à mesure que l'on avance vers une ville adverse, mais attention, les morts-vivants ne sont pas éternels, et au bout d'un moment, ils disparaissent dans un bruit d'ossements qui s'entrechoquent. Les déplacements, qui se font individuellement ou par groupes de quatre au maximum, en cliquant sur les personnages choisis, se font en temps réel ainsi que les combats. En haut de l'écran, une mini-carte permet de repérer les adversaires, en rouge, ainsi que les mines, en blanc. Le déplacement sur l'écran principal se fait par scrolling.
Graphiquement, Warcraft est assez réussi. Ma préférence va aux bâtiments humains, ceux des orcs étant un peu tristes, mais rien de rédhibitoire. En début de partie et entre chaque mission, des scènes en 3D apparemment réalisées avec 3D Studio viennent parfaire la finition de l'ensemble.
La musique, sans génie ni défaut, soutient l'action efficacement. On ne lui en demande pas plus. En ce qui concerne les bruitages, rien à redire, et les voix digitalisées, qui se font entendre en cas d'attaque ou bien pendant la description de chaque nouvelle mission, apportent une touche de réalisme fort bienvenue. Bref, voilà un jeu pas tout à fait parfait, mais néanmoins assez réussi pour qu'on s'y intéresse de près. Espérons que les data disk à paraître viendront débarrasser ce produit d'un nouvel éditeur, des quelques scories qui l'encombrent.

EDITEUR : Blizzard Entertainment • NOTICE : VF • JOUEUR : 1 • DISTRIBUÉ PAR : Ubisoft (1) 48.18.50.00
2 joueurs, 486 33, dispo sur PC.



Si vous aimez les jeux de stratégie et l'ambiance "Dungeon & Dragons", voilà un produit bien fini qui devrait vous ravir mais on peut déplorer le manque de finesse dans la gestion des hommes et du matériel.

TECHNIQUE 78 • INTERET 85



Cet écran permet de prendre connaissance de la mission à remplir et des objectifs à atteindre pour passer à la suivante.





Warcraft VS Dune 2
Naturellement, la première différence saute aux yeux (paf !) : dans un cas, il s'agit d'un jeu futuriste, alors que dans l'autre, c'est chevaliers, sorciers et compagnie. Cela dit, la grande différence concerne les possibilités et la profondeur du jeu. Dans Dune 2, la gestion des armées et du matériel est plus fouillée, mais en revanche, il n'y a pas de possibilité de jeu par modem ou en connectant deux machines.

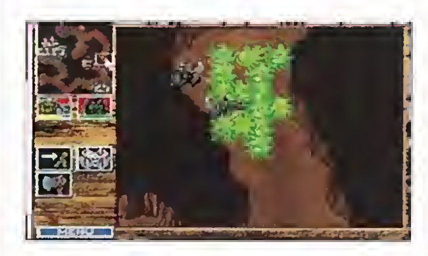
EN RÉFÉRENCE



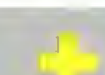
En cas de victoire, un écran animé montre vos gains et vos pertes.



En début de partie, il est possible de "customiser" le jeu et de créer armées de départ et territoires.



Quelques-une des missions se déroulent dans des souterrains. Dans ce cas, les sorts de vision dans le noir sont fort bienvenus. On remarquera, au passage, des adversaires de type "green slim".



L'ambiance
Les sons
Les scènes non interactives
Le mode "deux joueurs"
L'interface

−

Deux fois douze missions, c'est un peu court
Le graphisme parfois tristounet
Simplicité de la gestion des hommes et du matériel.



■ EN DÉBUT DE PARTIE, CONSTRUISEZ DES FERMES AFIN DE NE PAS TOMBER EN PANNE DE VIVRES.

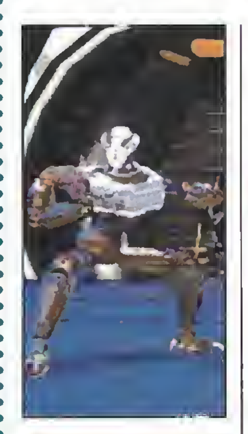




Rise of the Robots

CD32

Fais risette au robot !



Si cette nouvelle version de Rise of the Robots nous a surpris par sa qualité graphique, l'enthousiasme retombe en raison d'un niveau de difficulté trop faible.

PINKY

Et de deux ! Après les CD-ROM PC le mois dernier, c'est au tour de la CD32 de se voir contaminée par la déferlante de Time Warner. Pour ceux qui auraient malencontreusement manqué les épisodes précédents (que la honte soit sur eux jusqu'à la quinzième génération), il convient de rappeler qu'il s'agit là d'un beat'em up dans le plus pur style Street Fighter II, avec cependant la particularité de mettre en scène des robots en guise de combattants.

D'entrée, le joueur de Rise of the Robots ne peut être qu'agréablement surpris par le graphisme de ce soft. C'est bien simple, cette version n'est graphiquement ni plus ni moins que la réplique exacte de la version PC lorsque celle-ci tourne en VGA, excusez du peu ! On a donc droit à de beaux sprites de taille fort respectable pour représenter les protagonistes du jeu, et pourtant la partie demeure assez rapide pour que tout cela reste jouable. Mais il faut bien reconnaître que la concurrence s'avère bien plus rude sur CD32 qu'elle ne l'était sur PC. J'entends par là que si ROTR ne dispose pas de challengers sérieux sur PC (les SF2 et Mortal Kombat étant sur ces machines bien moins beaux) sur compatibles, il existe sur CD32 des softs de la teneur d'Ultimate Body Blows qui surpassent le petit dernier des Mirage. En effet, si ROTR est, je le répète, très réussi graphiquement, il ne propose en tout et pour tout que six adversaires là où l'on n'en trouvait pas moins de 21 sur UBB !

De plus, si la version PC me semblait un poil trop difficile, cette nouvelle mouture prend le contre-pied total et est d'une simplicité bien trop grande. Pour vous donner un ordre d'idée, sachez qu'il ne m'a fallu qu'une seule et unique partie pour parvenir au terme du jeu, moi qui ne suis arrivé péniblement qu'après de nombreuses heures de jeu jusqu'au quatrième adversaire sur PCCD ! Certes, je connaissais déjà le soft, justement pour y avoir joué sur compatibles ; certes, je suis une espèce de dieu vivant du beat'em up, mais tout de même, voilà qui risque sérieusement d'écourter la durée de vie du logiciel ! Dommage...

ÉDITEUR : Mirage • DISTRIBUTEUR : Time Warner
TÉL : (1) 53.67.71.40

+ La beauté du graphisme

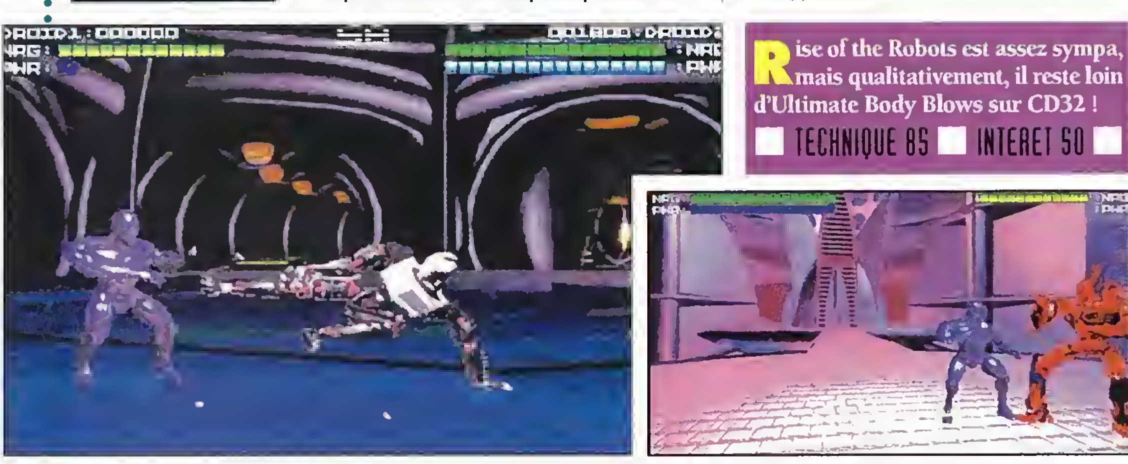
– Trop peu d'adversaires
C'est beaucoup trop facile !

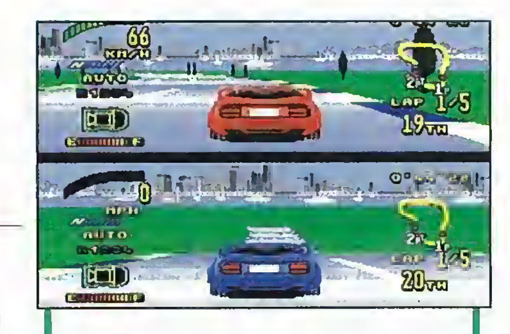
tips

Alors là, vous n'aurez pas vraiment besoin d'aide pour terminer le soft...

Rise of the Robots est assez sympa, mais qualitativement, il reste loin d'Ultimate Body Blows sur CD32 !

TECHNIQUE 85 | INTERET 50





Top Gear

PC CD

Aooouargh !

LÉO DE URLEVAN

Choisissez une nationalité, concourez sur tous les circuits mondiaux. Bon, c'est pas trop mal au niveau des graphismes, mais ils ont voulu en faire trop : pluie, brouillard, nuit, toutes ces options qui ne rendent pas un jeu plus réaliste, mais simplement plus difficile au grand dam des joueurs. On est constamment à fond, et les crissements de pneus sont abominables. Les courses se font en deux étapes : qualification et course en elle-même. Si l'on est bien placé, on a droit a du pognon. Non mais sans rire, on trouvait des jeux bien plus beaux que cela et plus mignons, il y a quelques années. "Lotus 1-2-3 partez" par exemple (non, restez), ce subtil mélange de tableur et de voiture de course. Là, ça innovait. Il n'y a aucun suspence dans ces courses-ci : vous passez premier et le restez, ou vous terminez dernier. J'exagère à peine. Les rares bruitages que vous pouvez entendre sont ceux du moteur qui émet le même bruit tout le long de la course car vous êtes à fond (hiiiiiin), et ceux des roues (hiiii). Vous pourrez jouer à deux si l'ennui vous gagne. L'écran se sépare alors en deux pour visualiser les deux voitures. Vous pourrez utiliser les turbos en appuyant sur le bouton et vous n'aurez pas l'impression d'aller plus vite. Vos virages seront plus difficiles à négocier et vous vous planterez. Les accès disquettes sont nombreux et longs. Si vous avez de la place sur le disque dur, vous pourrez la gâcher en installant ce soft.

Dis-moi merci, Pinky, ô grand spécialiste de l'Amiga, d'avoir testé ce soft à ta place.

TECHNIQUE 46 | INTERET 37

EDITEUR : Gremlin interactive TEL : (1) 43 59 47 47
NOTICE : VF • 2 joueurs simultanés • DISPO SUR : CD 32



The Apprentice

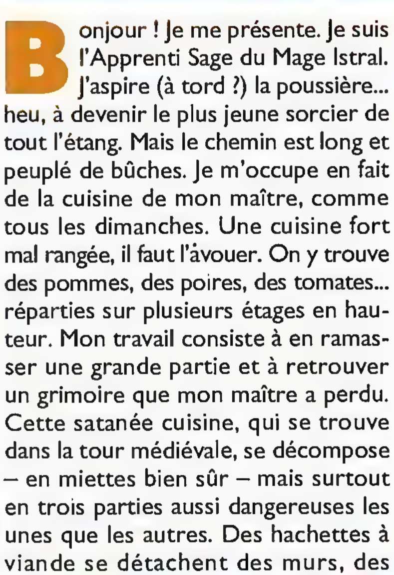
CD-I

Sort et céleri



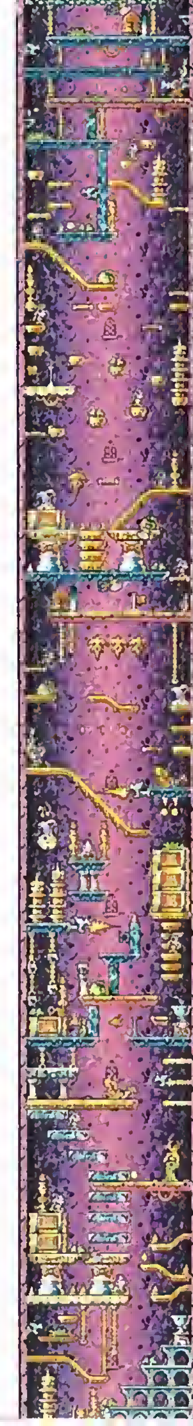
Le CD-I a enfin le jeu de plates-formes qu'il mérite. Haut en couleur, original et bien animé, le petit mage de The Apprentice m'a laissé sous l'emprise de son charme. À ne pas rater !


Lord Magie Noir



Bonjour ! Je me présente. Je suis l'Apprenti Sage du Mage Istral. J'aspire (à tord ?) la poussière... heu, à devenir le plus jeune sorcier de tout l'étang. Mais le chemin est long et peuplé de bûches. Je m'occupe en fait de la cuisine de mon maître, comme tous les dimanches. Une cuisine fort mal rangée, il faut l'ávouer. On y trouve des pommes, des poires, des tomates... réparties sur plusieurs étages en hauteur. Mon travail consiste à en ramasser une grande partie et à retrouver un grimoire que mon maître a perdu. Cette satanée cuisine, qui se trouve dans la tour médiévale, se décompose – en miettes bien sûr – mais surtout en trois parties aussi dangereuses les unes que les autres. Des hachettes à viande se détachent des murs, des monstres et des bestioles venus pour grapiller le raisin se rebiffent contre moi. Bref, mes journées ne sont pas de tout repos. Ce que je ne vous ai pas dit, c'est que tout en haut de la tour se trouve un horrible monstre bloquant le passage vers une autre partie du château. Car mon maître exige qu'après la cuisine, je m'occupe du puits. Le puisje ? De toute manière, je n'ai guère le choix. Le lundi, donc, c'est autour du puits. Quoique, si je pouvais éviter le puits... Eh non ! Le maître me confirme que c'est bien à l'intérieur du gouffre humide que ça se passe, et me transforme pour le coup en grenouille. Le coup de la grenouille, ah ça, je m'en souviendrai. Me voilà en train de pousser des "Crrooooaaa" en veux-tu, en voilà (tu le croiiis ça ?) et d'évoluer sous l'eau à la quête de ce bouquin maudit. C'est qu'il commence à me courir sur le système, ce maître à la noix. Dès que je le retrouve ce foutu grimoire, je me le garde pour moi et je jette un sort net sur le maître. C'est qu'il ne faut pas me gonfler trop longtemps, non d'une vache en terre cuite. Qu'importe mes états d'âme, je termine de vous narrer ma semaine. Le mardi, je me rends dans la tour du laboratoire où se niche le chat de ce cher Istral. Cet imbécile d'animal a encore fait des siennes au milieu des instruments et des potions. Il faut faire attention où l'on met les pieds dans ce donjon, car on se retrouve vite aspiré par un tuyau ou dissout par un acide. Le mercredi, ce satané sorcier veux un whisky bien frappé "on the rock" comme il le souligne luimême. Je dois donc récupérer les glaçons qui se trouvent dans la tour gelée. Le problème, c'est qu'il n'y a pas que des glaçons là-dedans, mais aussi des pingouinaux et autres chimères à faire froid dans le dos. Sans parler que ça glisse à mort. Vient alors le jeudi. Ça me dit rien ! "Comment ça, il n'y a rien le Samedi ?". Non je dis que ça me dit rien le jeudi. "Je comprends rien". Laisse tomber ! Le jeudi, c'est le jour du donjon inhabité. Allez savoir pourquoi, mais ce jour-là, et précisément celui-là, le piaf d'Istral vient se perdre dans les fins fonds du grenier. Et devinez qui doit le récupérer ? C'est moi bien sûr. Enfin, heureusement qu'il y a le vendredi ! Enfin, d'habitude j'aime bien ce jour, mais présentement nous sommes le 13. Le mage Istral, qui est aussi un grand





superstitieux, est mort de trouille et veut que je lui rapporte son nounours en peluche. Hélas, tous ses jouets son enchantés et tentent de me pulvériser en chantant. Entre les soucoupes volantes dans la tronche et les patins à roulettes sous les pieds, c'est pas la joie. Eh bien dis donc, il est temps que la semaine s'arrête !

Selon le niveau dans lequel je me trouve, cet abruti de mage me dote tout de même d'armes appropriées comme un pistolet à eau, une baguette magique, une super langue (en grenouille). Je peux même voler dans le dernier niveau grâce à mon héli-chapeau. Si je veux récolter le plus de points possible, je dois ramasser un maximum de bonus et de pièces. C'est ainsi qu'il m'arrive de tomber sur des clés pour ouvrir des portes, sur une vie supplémentaire ou un sort d'invincibilité. De par la forme des donjons, l'action se déroule selon un scrolling vertical uniquement, une tour ne faisant pas plus que la largeur de l'écran. Mais quel scrolling ! C'est fluide, le personnage est ultra maniable. Une jouabilité sans grande concurrence sur CD-I ma bonne fée. Quoi qu'il en soit, c'est graphiquement parlant magnifique, et l'animation des plates-formes et des sprites en mouvements est irréprochable. Une vraie merveille. En parlant de merveille, il faut entendre la musique qui accompagne le jeu. Des morceaux de jazz à la façon "Nouvelle Orléans" qui changent des habituelles musiques ringardes avec lesquelles on nous gave dans la plupart des autres jeux de ce type, toutes machines confondues. Mai j'insiste, la maniabilité est excellente, surtout avec un joypad.

Pour résumer, je n'hésiterai donc pas à dire, moi l'Apprenti, que je suis le héros du meilleur jeu de plates-formes disponible sur CD-I. Et toc !

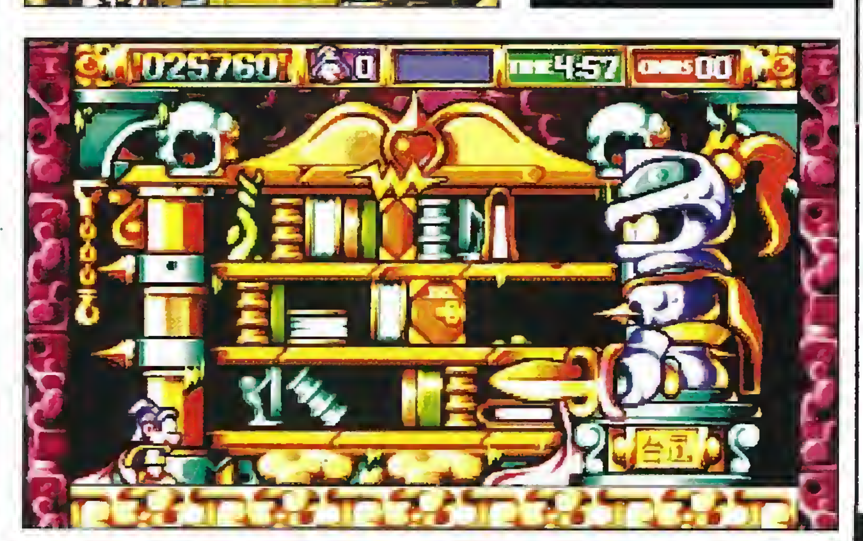
EDITEUR : Philips • DISTRIBUTEUR : Philips • TELEPHONE : (1) 47.28.51.00 • NOTICE VF, 1 joueur.

Difficile ne pas succomber au charme. Le graphisme, la musique, la durée de vie, tous les ingrédients d'un bon jeu de plates-formes sont ici réunis. Le meilleur du genre sur CD-I.

TECHNIQUE 89
INTERET 81



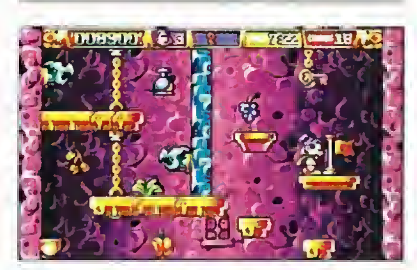
- On peut éliminer ses ennemis en leur sautant sur la tete à plusieurs reprises.
- Il faut tirer trois fois dans un mur pour le détruire.

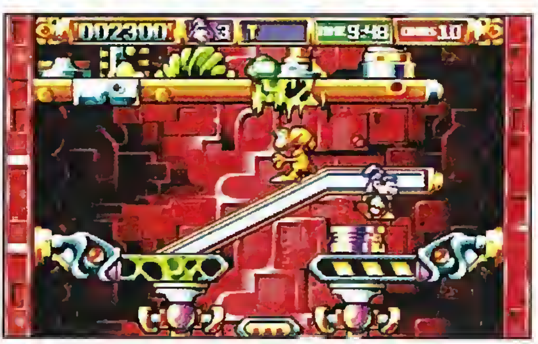




Le graphisme
La jouabilité
La durée de vie

Bien qu'elle soit parfaite, la musique reste la même à chaque sous-niveau.





REMARQUES

Les bruitages sont meilleurs si l'on possède une cartouche FMV (grâce au surplus de mémoire qu'elle contient).

Death Gate

PC CD-ROM

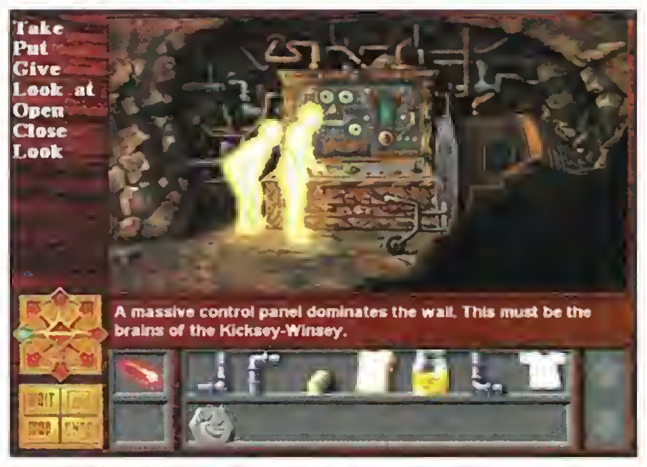

Les Sartans divisent le monde.

Anglophobes, s'abstenir !

Légend nous propose un jeu d'aventure qui ne sera, à moins d'un miracle, pas traduit. C'est réellement dommage, car c'est un soft bourré d'humour. Et dire qu'il est beau n'est pas un euphémisme.



La carte où vous évoluez.



Mais quel maléfice accapare ces deux hommes ?



Graphisme magnifique. Humour omniprésent. Complexité du scénario.

Tout en anglais. Presque pas d'animations.

LÉO DE URLEVAN

Vous êtes un Arianusien. Vous vous appelez Haplo, petit magicien de la race des Patryns. Au début de cette aventure, votre père Xan vient de trouver la sortie du labyrinthe qui vous retenait prisonnier. En effet, les Sartans, autre peuple d'Arianus, dominent la planète depuis déjà pas mal d'années, aidés de leur pouvoir magique. Après avoir exercé leur suprématie sur le monde, ils ont commencé par éliminer les autres peuples ou à en faire leurs esclaves. Grâce à votre père, vous pourrez peut-être enfin renverser la vapeur. Lui ne peut pas partir en croisade, car il essaie de déchiffrer un livre qui permettrait d'obtenir des renseignements sur vos bourreaux. Il y a cinq races sur la planète où vous vivez. Les trois autres n'ont pas connu un sort beaucoup plus enviable que le vôtre. Vous devrez les libérer de leur triste sort en récupérant des pierres dans leurs mondes. Cela vous permettra de casser les sortilèges.

Entièrement en SVGA, le soft nous propose des écrans qui ressemblent plus à des peintures qu'à des dessins. Les personnages sont extrêmement travaillés. Admirez ces captures d'écran ! Les décors sont eux aussi bien foutus. Selon les mondes où vous vous trouvez, ils sont très différents. Il existe un monde dominé par la forêt, un autre par la lave et un autre à peu près normal. Dans la forêt règnent les elfes ; le monde volcanique, lui, est habité par des morts-vivants.

SVGA & english required

Il faudra correctement manier la langue de Shakespeare si vous ne voulez pas tout louper sur ce soft. L'humour est omniprésent. Exemple : à un moment du jeu, vous vous retrouvez devant un mec et vous lui dites que vous venez de la part de sa fiancée. Il vous demande des preuves. Il vous pose des questions personnelles pour savoir si vous la connaissez. Il dit : "Quels sont les mots que je lui ai dit, la première fois que je l'ai rencontrée". Vous devrez alors répondre correctement en disant : "How much ?". Et le jeu est rempli de phrases de ce genre. Mais le vocabulaire est très compliqué, et si vous voulez tout comprendre au scénario, vous devrez comprendre chaque "sentence". Et ce n'est pas gagné, car il y a énormément de textes. L'ensemble du jeu fait d'ailleurs penser aux anciennes aventures textes d'il y a dix ans. Disons-le, si vous en êtes à votre quatrième année d'anglais, ce sera vraiment difficile. C'est d'autant plus dommage, que le scénario est riche en rebondissements. Mais signalons aussi le fait que le jeu est plus que difficile. Ce n'est pas injouable, mais il vous faudra vraiment cogiter, cogiter et cogiter encore pour avancer de quelques points. Mais quand ces jeux-là seront-ils traduits SYSTÉMATIQUEMENT ??? Vous passez vraiment à côté d'un produit à la fois original et beau. Et pour ne rien gâcher, toutes les voix sont digitalisées et très nombreuses : il y a plus de quarante personnages différents. Certes, des gens ont fait la voix de plusieurs personnages, mais ça ne se remarque pas. Les phases de dialogue sont assez amusantes d'ailleurs : lorsque l'on engage une conversation avec quelqu'un, on a une représentation de lui qui est statique. Néanmoins, quand il parle, on peut lire dans la fenêtre de textes les mouvements qu'il fait par des phrases d'une autre couleur. "Il paraît gêné, il se gratte le menton, il sourit, etc." Ça laisse un peu de place à l'imagination et sur le CD-Rom, pourtant très rempli. Il existe quelques petites innovations dans ce soft, comme la carte : au fur et à mesure que vous progressez dans un des mondes, une carte se dessine au fur et à mesure de votre progression avec des sortes d'icônes. Pour aller plus vite, vous pouvez directement cliquer sur ces dernières, quand vous connaissez relativement bien ces endroits et que vous allez d'un point à un autre avec un but précis. Autre trouvaille du jeu : la magie. Enfin, sa gestion . Tout le long du jeu, votre expérience augmente. Elle est représentée par des pierres hexagonales gravées avec des symboles. Plus vous en aurez, plus vous connaîtrez de sorts magiques. À la fin du jeu, vous devrez en avoir une quarantaine.

EDITEUR : Legend • DISTRIBUTEUR : PPS • TÉL : 43.59.47.47 • NOTICE : Anglais • NOMBRE DE JOUEURS : 1 • CONFIG : 386, 4 Mo, CD-Rom double vitesse, écran SVGA conseillé.

Un excellent jeu, mais qui se limitera à un certain public en raison de sa difficulté et de sa langue. Mais que les autres n'hésitent pas.

TECHNIQUE 67 ■ INTERET POUR ANGLOPHOBE 40/ANGLOPHILE 80





...Voici donc quelques écrans de Project X...

Project X

PC



Ça bouge bien...

Si vous aviez un Amiga il y a quelque temps, vous connaissez ce jeu. La conversion sur PC s'est tout à fait bien passée, comme une lettre à la Poste, les jours où ils ne sont pas en grève.

LÉO DE URLEVAN

+
Rapidité. Nombre de montres et d'armes.

–
Un jeu d'arcade de plus. Sinon, ça va !

Notre histoire se passe dans le futur. Comme d'hab, les scientifiques ont fait des expériences à base de rayon X sur des insectes. Ces derniers ont muté et se sont transformés en saloperies gigantesques qui tirent des boules de feu. Étonnant, non ? Vous avez remarqué ? Quand c'est pas les savants qui commettent des boulettes, ce sont les militaires... Faudrait vraiment les enfermer. Enfin, les militaires d'abord. Les scientifiques, il leur arrive de servir à quelque chose. Vous arrivez pour sauver la planète Ryxx. À bord de votre vaisseau, pourri au départ, vous devrez tirer sur tout ce qui bouge, comme dans tous les shoot'em up. Lorsque vous aurez descendu toute une série de streumons, une petite pastille restera à l'endroit où vous aurez abattu le dernier de la série. Oui, j'en conviens, c'est pas très original ! D'un autre côté, la réalisation est sans faille. Vous pouvez sélectionner plusieurs paramètres avant de commencer à jouer. Vous pourrez jouer à deux joueurs, l'un après l'autre. Une autre option permet de sélectionner le mode de jeu : "rookie" ou "arcade". Le mode "arcade" est plus difficile, mais le mode "rookie" ne sauvegarde pas les scores. Et puis, on peut aussi sélectionner son vaisseau. Oui, évidemment, c'est un choix limité, mais ça peut changer beaucoup de choses sur le déroulement de la partie. Vous pourrez privilégier l'armement ou la vitesse, ou bien encore faire un mélange des deux. En outre, vous pourrez activer ou pas l'autofire. Il est conseillé de le désactiver pour ceux qui aiment avoir des crampes aux mains.

Ce qui frappe très vite dans ce jeu, c'est la rapidité de tous les sprites à l'écran. Et ils sont nombreux et très gros. Ça n'arrête pas une seule seconde. C'est la même chose pour votre armement, complet et très varié. Toutes les armes ne sont malheureusement pas disponibles en même temps, mais on peut quand même en cumuler quelques-unes et faire des mélanges intéressants...

Un nombre de sprites impressionnant

Au début du jeu, vous n'avez que deux petites mitrailleuses pourries, mais en ramassant les pastilles "P", vous pourrez sélectionner une nouvelle arme plus efficace ou améliorer celle que vous avez déjà. Vous pourrez, par exemple,



...Y a plein d'armes différentes...



...Moi, je trouve ça pas mal ! Évidemment, vous voyez pas...



...Mais c'est super fluide...


...C'est pas facile à commenter les photos d'un shoot'em up...

... J'espère que vous êtes venus nombreux au salon...



...Bon, ben au revoir...

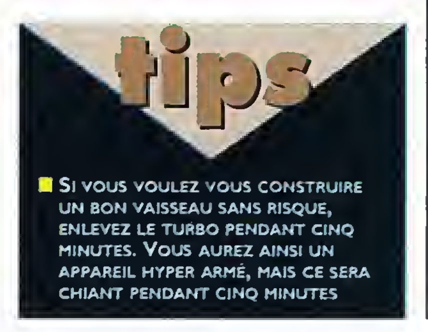


prendre un tir latéral ou, si vous l'avez déjà, le renforcer en en balançant deux fois plus à chaque tir. L'arme "build" pourra envoyer un grand nombre d'ennemis ad patres, en projetant une flamme gigantesque à travers l'écran. Les missiles sont des sortes de bâtons de dynamite à tête chercheuse très efficaces sur d'énormes ennemis. Vous pourrez aussi envoyer des décharges de plasma et de magma. Personnellement, l'arme que je préfère est le laser. On peut "nettoyer" l'écran très rapidement, et il en faut très peu pour se débarrasser d'un "boss". La dernière possibilité vous garantit une certaine immortalité, si vous ne prenez pas trop de coups. En fait, vous aurez un blindage plus fort. Cela vous sera certainement nécessaire pour finir le jeu. Ce qui est aussi intéressant, c'est que vous ne perdez pas toutes vos armes lorsque vous vous faites tuer. Le jeu en lui-même étant assez difficile lors des trois niveaux (énormes), cela n'aurait pas été possible. Néanmoins, lorsque vous terminez un niveau, vous n'êtes pas obligé de recommencer au premier plus tard. Ça, c'est drôlement gentil !

EDITEUR : Team 17 • DISTRIBUTEUR : UBI SOFT • TEL : (1) 48.18.50.00 • NOTICE : Anglais, 2 joueurs • MATOS : 486 SX-25 avec 2 Mo recommandé • Dispo sur Amiga

Un soft indispensable pour les amateurs de jeux de ce style, qui pourrait en faire accrocher d'autres tant il est bien réalisé.

TECHNIQUE 75 | INTERET 70



tips

Si vous voulez vous construire un bon vaisseau sans risque, enlevez le turbo pendant cinq minutes. Vous aurez ainsi un appareil hyper armé, mais ce sera chiant pendant cinq minutes

...Continuez à lire Joystick, et bonne année 1994. Euh... 1995 !



Le mode SVGA permet de profiter de tous les détails sur une machine milieu de gamme (486 DX33, DX2 50).



Le SVGA (640 x 480) offre une résolution plus attrayante mais seuls les possesseurs de DX66 seront à même d'en apprécier l'animation.

Nascar

PC CD

Un sacré Nascar !

Encore plus méconnu ici que les courses d'IndyCar, le Nascar Racing attire un large public outre-Atlantique (dont 25 % de personnes obèses !). Si cette compétition vous tente, alors pourquoi ne pas essayer le dernier soft de chez Papyrus ? Seule qualité requise : être complètement fêlé ou totalement inconscient (il paraît qu'ils sont gros parce qu'ils mangent n'importe quoi, là-bas).

LORD CASQUE NOIR

D'emblée, je vous pose une colle : qu'est-ce qui différencie les courses d'Indy-Car des courses de Nascar ? Ahah, elle est balaise c'te question, hein ? Eh bien, rien du tout, ce sont toutes les deux des courses de voitures ! J'en vois déjà qui s'attendaient à ce qu'on leur parle d'avions, de bateaux ou de VTT. Désolé pour eux, mais c'est bel et bien de voitures dont il est question. Mais pas n'importe lesquelles. Des voitures à l'apparence classique, mais au moteur surdimensionné. J'avoue avoir feuilleté pas mal de bouquins sans obtenir de chiffres précis, mais sachez que c'est énorme (25 % ! Vous vous rendez compte, mais ça fait un sur quatre, ça !).Tiens, justement, la voilà la différence fondamentale. Alors que les formules Indy ressemblent à s'y mépren-dre aux Formule 1, les bolides du Nascar se rapprochent plus des voitures de productions européennes. Les règles des courses et les circuits restent en revanche très analogues. Comment ça, vous ne connaissez pas les règles non plus ? Ahahah, non mais je rêve ! C'est pourtant facile, vous devez tourner dans le même sens que tout le monde et arriver avant eux. C'est pas sorcier ça, non ? Si vous aviez joué à IndyCar Racing du même éditeur, vous sauriez que les départs sont lancés et non arrêtés, qu'il existe tout un système de drapeaux donnant souvent lieu au ralentissement de la course, que les circuits sont en très grande majorité ovales, et que... et que de toute manière, c'est expliqué dans la doc. Et puis, ce serait trop long à résumer, alors (il faut dire que le Hamburger, c'est pas bon pour les rondeurs...).



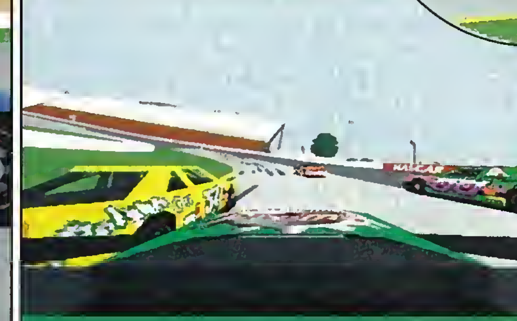
La maniabilité laisse quelque peu à désirer si l'on joue au clavier, tel en témoigne ce fabuleux carton dont je suis la cause. Cela dit, les heureux – mais élitistes – propriétaires d'un ensemble volant pédalier vont s'en donner à cœur joie.

Le SVGA, une riche idée pour les riches

Si du premier coup d'œil, Nascar ressemble comme deux gouttes d'eau (sans parler du Coca. Très mauvais ça, le sucre !) à IndyCar, la principale innovation concerne bien entendu le mode SVGA. Autant vous le dire dès à présent, l'adoption de la haute résolution contraint à l'utilisation d'une machine puissante. Si un Pentium s'avère indispensable, les détails à fond (décidément, c'est vraiment l'escalade en ce moment. D'ailleurs, la suite de Nascar tournera exclusivement sur Cray 12 muni de 100 Giga de Ram... et encore, avec aussi peu de mémoire, il n'y aura pas de revêtement sur le slip du pilote numéro 18.), sachez qu'un 486DX266 équipé d'une carte vidéo Local Bus convient parfaitement si l'on retire les principales textures. Le mode VGA classique reste quant à lui relativement fluide et



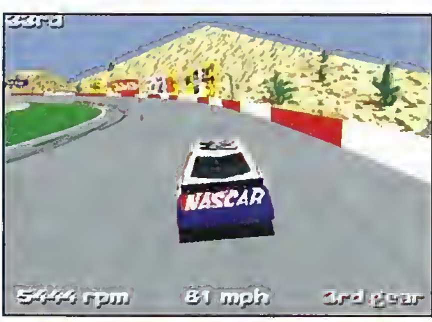
La fonction "ralenti" propose désormais le montage de séquence ainsi que de nouvelles vues. Ici, une vue latérale sur un concurrent peu scrupuleux puisqu'il me rentre dedans quelques instants après.



On peut supprimer autant de textures ou d'objets qu'on le désire. Présentement, il n'y a pas de goudron ni de public.



Désormais, les véhicules qui s'effleurent verront leur carosserie se désintégrer.



On peut jouer avec une vue arrière.

largement pixellisé. Cela se ressent notamment au niveau des textures qui, soit dit en passant, sont plus nombreuses que dans le jeu précédent. Outre la pelouse, la route et les panneaux publicitaires, vous aurez droit à une tonne de sponsors sur la carosserie des véhicules, des paysages extrêmement réalistes sur les abords de la piste, et plein d'autres petits détails pouvant être supprimés pour plus de rapidité (les femmes ne sont pas épargnées, avec des seins pouvant peser jusqu'à dix kilos chacun ! Ils sont fous, ces Ricains !). De même, les bruitages ne sont pas en reste et le soft gère la plupart des cartes stéréo disponibles. Il ne manque plus que les odeurs de méthanol pour que la simulation soit parfaite. Eh bien, justement, Virgin propose un paquet de sachets imprégnés de diverses odeurs qu'il faut ouvrir à différentes phases de jeux : courses, stands, moteur au ralenti... L'empire d'essence quoi ! Enfin, si vous ne croyez pas celle-là, je peux encore vous en raconter une autre.

Volant et pédales de rigueur

Comme je vous en faisais part précédemment, le jeu s'inspire tout droit d'IndyCar Racing. La question qui vient tout de suite à l'esprit concerne alors la maniabilité dont souffrait ce dernier (NDLR : pas du tout, je me demandais ce que j'allais manger ce soir). Elle est hélas similaire. "Hélas" signifie, dans ce cas précis, que le pilotage au clavier reste très délicat, que le maniement au joystick n'est pas une merveille, mais que si vous faites partie de cette heureuse élite propriétaire d'un ensemble volant/pédalier, vous allez vous en donner à cœur joie tant le pilotage est réaliste. Remarquez que si tel n'est pas le cas, on parvient tout de même à se débrouiller un minimum en s'entraînant un maximum. Mais avant ça, vous devez opter pour le véhicule idéal en choisissant un châssis, un moteur et une équipe (vu le pourcentage, votre équipe n'y coupera pas, il y aura forcément un mécano qui sera plus gros que les autres). L'entraînement sur l'un des neuf circuits de la Nascar 1994 Winston Cup peut dès lors commencer. Hélas, seulement un seul d'entre eux n'est pas un rond ou un ovale (même les circuits n'échappent pas à la règle. Pourtant, ils ne mangent rien !). Certes, je n'ai rien contre les formes ovoïdales, mais tourner en rond comme un abruti pendant deux cents tours, c'est pas mon truc. C'est alors que m'est venu une idée sournoise : pourquoi ne pas essayer d'installer les circuits de "l'Expansion Pack" d'IndyCar dans Nascar ? Raté, ça ne marche pas ! Je signale que les auteurs de Nascar ont quand même inclus le Paintkit, le monteur de film et l'extension de communication en standard.

Encore plus visuel

Mais revenons à nos moutons. Selon le comportement de votre voiture, vous allez devoir procéder à de très nombreux et pointilleux réglages : pincement des roues, cambrure de la suspension, empattements, ailerons... jusqu'au choix du nombre de litres de carburant à emporter. Lorsque vous estimez être fin prêt pour la course, alors plus rien ne vous empêche de disputer une épreuve isolée ou le championnat dans son intégralité. De par le nombre de détails plus élevé, chaque circuit paraît plus réaliste que ceux



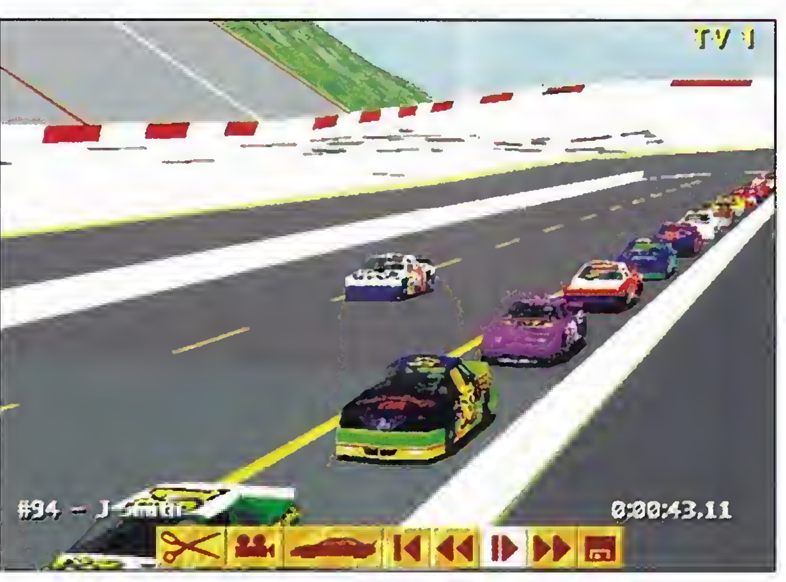
\+ Le mode SVGA
Le son stéréo
Le ralenti

− La maniabilité au clavier
L'intérêt même de la compétition



REMARQUE

Il existe une version disquette mais seule la version CD-ROM est en SVGA



En SVGA, mieux vaut avoir un Pentium !

VRAI
FAUX

Monsieur et Madame Marolex ont une fille. VRAI Comment l'ont-ils appelée ? Eléonore.

d'IndyCar. Les vues sont encore plus nombreuses qu'auparavant, et c'est un vrai régal que d'apercevoir son véhicule sous de nombreux angles. Il est même possible d'obtenir une vue arrière de sa voiture pendant la course, et pas seulement au moment du ralenti. Ce dernier offre un système simpliste mais efficace permettant de monter ses propres séquences vidéo, puis de les sauver. "Quel intérêt", me direz-vous ? Il est vrai que l'on s'éloigne du plaisir de conduire, mais à l'image de ses jeux précédents, Papyrus a particulièrement soigné l'aspect visuel de son produit. La qualité des vues extérieures, la gestion des détails (incroyable !) comme les nuages de fumée, les morceaux de tôles froissées sur la route ou la qualité des textures font de Nascar la référence du moment. Vous comprendrez aisément que, dans ces conditions, ce soit un plaisir que de se repasser la course au ralenti. Les nombreuses caméras placées aux endroits stratégiques proposent zooms, travellings et toutes sortes d'effets à tomber par terre. Le mode "multi-joueur" n'est pas non plus passé à la trappe avec une gestion des ports séries rapides et des numéros de téléphones pour ceux qui jouent par Modem. Il demeure pourtant, à mon goût, un écueil important qui dessert le produit : son thème. Que le jeu soit techniquement proche de son prédécesseur, ce n'est pas un mal, tant il paraît irréprochable (avec un volant) ; mais au final, on a l'impression de jouer avec un scénari disk d'IndyCar, ne serait-ce qu'à cause du type de courses mis en œuvre. Ce que j'aurais vraiment aimé – et je pense parler au nom d'une grande majorité d'entre vous – c'est des circuits au tracé varié comme l'on en voit en F1. Bref, un peu moins de monotonie. Nascar reste malgré ça une très bonne simulation qui enchantera tous les branchés de sports automobile.

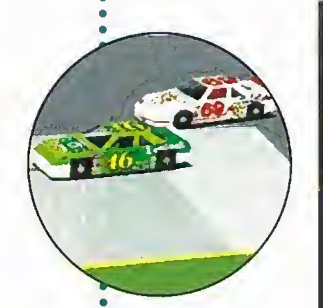


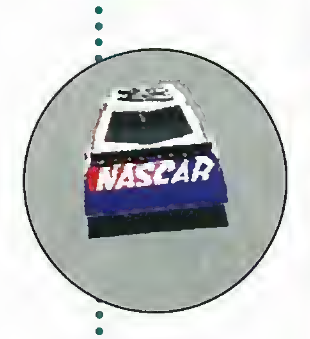
Hélas, sur les neuf parcours que comprend le jeu, un seul d'entre eux n'est pas de forme ovale. On a beau dire, mais ça vaut pas un beau parcours de F1, non ?

EDITEUR : Papyrus • DISTRIBUTEUR : Virgin • TELEPHONE : (1) 53.68.10.10 • NOTICE : VF, 1 joueur (2 par câble ou Modem) • CONFIGURATION MINIMUM : 386 DX 33

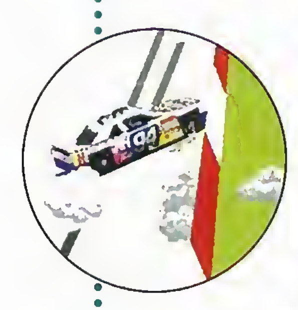
On s'y croirait. Mais il vaut mieux posséder un volant et des pédales pour que la voiture demeure parfaitement maniable. Quoi qu'il en soit, c'est visuellement magnifique et seule la forme des circuits entraîne quelques reproches.

TECHNIQUE 89 **INTERET 75**







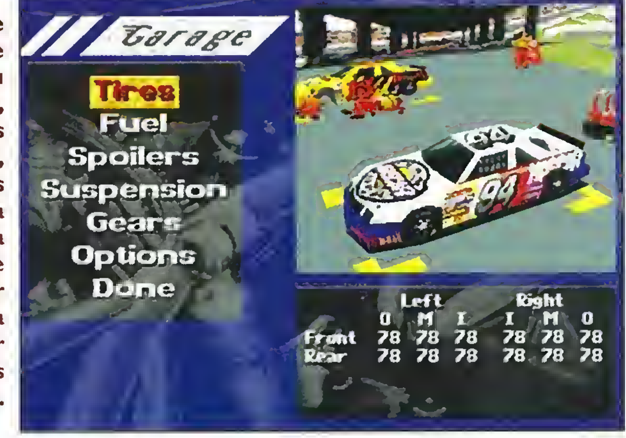




La caméra zoome sur le passage des voitures.







Les réglages se font dans le garage. Niveau d'essence, souplesse des amortisseurs, pression des pneumatiques... la totale, quoi ! De la même manière que dans IndyCar Racer, la caméra virevolte autour des différents points de réglage.



DELTAROM

24, Avenue du 8 Mai 1945 - 95842 Sarcelles Cédex
Tél : (1) 34.19.72.03 - Fax : (1) 34.19.42.36
Lundi - Samedi : 9h00-12h30 14h00-18h30

L'EXPLOSION MULTIMEDIA EST LA !



PACK DE 10 CDROM : 260 F

❑ 5 FOOT-10 PAK Vol. 1 — 260 F
Un ensemble en accordéon de 10 CDROM contenant : **King Quest V, Stellar 7, Man of the year, World fact book, Best of Media Clips,.World Atlas, PC Karaoke Classics, CDROM of CDROMs, PC Animation Festival, Doom** (épisode 1). Le tout déplié faisant 1m20 d'où le nom de 5 FT.

❑ 5 FOOT-10 PAK Vol. 2 — 260 F
La suite du vol. 1 dans la même configuration d'accordéon de 10 CDROM : **Microsoft's Multimedia Jumpstart, Rock Rap'n Roll, Sherlock Holmes, Paramount Movie Select, PC Karaoke , Space Quest 4, Home Medical Advisor, Arts & Letters Warbirds, Fantasia's 2000 Fonts, Battle Chess Enhanced.**

❑ TREASURE PACK — 260 F
Un pack contenant 10 des meilleurs CD ROM de la série Wayzata : **Clip Art Novice, Photo Pro Vol 3 : Fotobank, Gallery of dreams : Surreal Imagery, CD Fun House 9.0, Font Pro Vol 1, Photo Pro Vol 6 : Flowers, QuickToons I : Cartoon Classics, Newsbytes, Washington Times and Insight, SuperToons.**

❑ EXPLORER PACK — 260 F
Un pack contenant 10 nouveaux CD ROM de la Wayzata : **Tony Quinn's Virtual Galaxy, Beyond the Wall of Stars : Quest one of the Tarzan Trilogy, Sound Library Pro, Matt & Joes Cool Screen Backgrounds, Font Pro: Types of Distinction, SuperToons 2 : The Legend Continues, Loon Magic, Photo Pro Select.**

PC CDROM

Animation
- 3D Animania .... 85 F
- Animation Tour .... 85 F
- Bugs Bunny .... 65 F
- Classic Cnrtoons .... 65 F
- Porky Pig .... 65 F

Astronomie - Espace
- Return to the moon .... 99 F
- Space & Astronomy .... 105 F
- Space Shuttle .... 85 F
- Starlite .... 135 F
- Travel to Space .... 85 F
- World View .... 95 F

Graphiques - Images
- Designer Clipart (1à5) 85F/vol
- Clipart Library .... 75 F
- Color Magic Clipart .... 146 F
- GIFs Galore .... 109 F
- Graphic/Sound Explorer ..... 95 F
- Image Library II .... 85 F
- Sharing 2700 TT Fonts .... 95 F

Musique et sons
- 16 Bits Sound Master .... 85 F
- Encyclopedia of sound .... 75 F
- Midi & Wave WorkShop .... 85 F
- Midi Music Shop Prof. .... 95 F
- Midi Master Collection .... 85 F
- Music Box 1994 .... 85 F
- Music From Heaven .... 85 F
- Music Toolbox .... 85 F
- Sound Library II .... 85 F
- Sound Library Pro .... 95 F

Voyages - Découvertes
- Adventures .... 95 F
- Americann .... 95 F
- Deep Voyage .... 95 F
- Oceans Below .... 95 F
- World Atlas 5.0 .... 119 F

WINDOWS
- 49ER Windows Games .... 75 F
- 50 Windows Games .... 75 F
- 51 Win Games .... 75 F
- CICA Windows .... 75 F

PC CDROM CHARME

- 101 POSITIONS (2 vol) .... 280 F/vol
- ADULT PALATE .... 225 F
- AMERICAN GIRLS .... 225 F
- AMERICAN GIRLS II .... 225 F
- ASIAN PALATE .... 240 F
- BEACH GIRL(Mpeg Soft) .... 175 F
- BEST OF DIGITAL XTC .... 210 F
- BEST OF VIVID .... 280 F
- BLIND SPOT .... 168 F
- BLONDE JUSTICE .... 168 F
- BODACIOUS BEAUTIES .... 270 F
- BUSTING OUT .... 210 F
- CALIFORNIA BEAUTIES .... 270 F
- CAMP DOUBLE .... 224 F
- CHEATING .... 168 F
- CREME DE LA CREME .... 225 F
- CROWBERRY .... 140 F
- DIGITAL SEDUCTION .... 219 F
- DIRTY LAUNDRY .... 195 F
- DREAM MACHINE .... 360 F
- DYNASTIC FLOWERS .... 140 F
- ENDANGERED .... 219 F
- ENJOYABLE FIGHTERS .... 140 F
- EXPOSE .... 229 F
- FRAT GIRL DOUBLE DD .... 239 F
- GIRLS DOING GIRLS .... 168 F
- GIRLS,GIRLS,GIRLS,GIRLS .. 195 F
- GIRLS OF VIVID (2 vol) ..... 140 F/vol
- HENPECKING .... 140 F
- HIDDEN OBSESSIONS .... 245 F
- ICE WOMAN .... 168 F
- IMMORTAL DESIRES .... 168 F
- INDISCRETION .... 239 F
- INSATIABLE WOMEN .... 140 F
- LA TRAVIATA .... 140 F
- LEGEND OF KAMASUTRA .... 210 F
- MAIN STREET U.S.A. .... 219 F
- MARRIED WOMAN .... 229 F
- MASK .... 168 F
- MEN'S CLUB .... 140 F
- MOVIES FOR THE NIGHT ..... 140 F
- MYSTIQUE OF ORIENT .... 210 F
- MYSTIQUE OF ORIENT 2 ...... 168 F
- NEW LOVERS .... 168 F
- NIGHT TRIPS (2 Vol.) .... 245 F/vol
- NIGHT WATCH (2 Vol.) 290F/Vol
- OBSESSIONS (Mpeg Soft) .... 175 F
- ORIENTAL HOT NIGHT .... 140 F
- PEARL MOVIE (Mpeg Soft) ..... 175 F
- PINK LADIES .... 140 F
- PRETTY BABY .... 140 F
- RACQUEL RELEASED .... 280 F
- SAKURA .... 140 F
- SEX .... 168 F
- SEXUAL OBSESSION .... 219 F
- SEYMORE BUTTS .... 360 F
- SINFULLY YOURS .... 221 F
- STEAMY WINDOWS .... 168 F
- SURFER GIRL .... 195 F
- SOUTHERN BEAUTIES .... 230 F
- SWEET SUMMER .... 140 F
- TABOO 1994 .... 140 F
- TABOO (MPEG Soft) .... 175 F
- THE COVEN .... 168 F
- THE SWAP TWO .... 168 F
- TRACY I LOVE YOU .... 225 F
- WACS .... 195 F
- WEEKEND AT ERNIES .... 229 F
- WINNER TAKES ALL .... 240 F
- WOMEN LOVE MEN .... 235 F

CDROM "DTC XXX TEASER" : 80 F - Présentation de la gamme DIGITAL : Indiscretions, Frat girl Double D, Sexual obsession, Dirty Laundry, Endangered, ... + un album photos.

Lecteurs CDROM, Cartes Sons

- Lecteur PANASONIC DV CR 562 B .... 950 F
- Lecteur MITSUMI 3xV et 4xV .... ☎
- SoundBlaster 16 Value .... 685 F
- SoundBlaster 16 MCD + Micro . 990 F
- SBlaster 16 MCD ASP + Micro .1250 F
- SoundBlaster AWE 32 + Micro .1850 F
- Carte KORG Wave Upgrade .... 870 F

ENCEINTES
- CP55 2W .... 65 F
- MLi168 3,5W .. 165 F
- MLi691 4W ..... 195 F
- SW30 25W .... 290 F
- AT75 80W .... 460 F

JEUX PC CDROM

- 7TH GUEST .... 175 F
- ACES OF THE DEEP .... 325 F
- ALL NEW LEMMINGS .... 290 F
- ALONE IN THE DARK 3 .... 359 F
- ARMORED FIST .... 323 F
- COLONIZATION .... 299 F
- COMMANCHE + MIS 1&2 ...... 324 F
- COMMANDER BLOOD .... 329 F
- CREATURE SHOCK .... 315 F
- CRITICAL PATH .... 175 F
- CYCLEMANIA .... 290 F
- DAY OF THE TENTACLE .... 175 F
- DOOM II .... 369 F
- DRAGON LORE VF .... 329 F
- ECSTATICA .... 290 F
- F15 STRIKE EAGLE III .... 140 F
- FLY/DRIVE SPECTACULAR .. 125 F
- GABRIEL KNIGHT .... 308 F
- GUNSHIP 2000 .... 175 F
- INCA .... 175 F
- INCA 2 VF .... 299 F
- INDY 4 .... 175 F
- INFERNO .... 375 F
- IRON HELIX .... 135 F
- KYRANDIA 2 .... 344 F
- KYRANDIA 3 .... 329 F
- L.B.A. .... 375 F
- LEISURE LARRY 6 VF .... 279 F
- MAD DOG MACCREE .... 175 F
- MAD DOG MACCREE 2 .... 245 F
- MAGIC CARPET .... 375 F
- MEGARACE .... 160 F
- MS GOLF .... 225 F
- MYST .... 360 F
- NOVASTORM .... 290 F
- OUTPOST VF .... 295 F
- QUANTUM GATE .... 175 F
- REBEL ASSAULT .... 230 F
- RISE OF THE ROBOT .... 375 F
- SAM & MAX VF .... 329 F
- SECRET Weapons Luftwaffe .... 75 F
- STAR WAR CHESS .... 112 F
- SUPER ARCADE GAMES .... 195 F
- T.F.X. .... 280 F
- THE HORDE .... 299 F
- THEME PARK VF .... 350 F
- UNDER KILLING MOON VF .. 369 F
- WAR CRAFT .... 325 F

DARK FORCES - WING COMMANDER III - US NAVY FIGHTERS : ☎

CDROM "VIRTUAL VIVID" : 35 F

Un montage vidéo présentant des extraits de la gamme VIVID : Racquel Released, Mask, Sex, ...

✂- -

Bon de Commande à expédier ou faxer à **DELTAROM**
24, Avenue du 8 Mai 1945 - 95842 Sarcelles Cédex
Tél : (1) 34.19.72.03 - Fax : (1) 34.19.42.36

Nom.................................Prénom.................................
Adresse ....
Code postal .... Ville .... Tél. ....
❑ Je règle comptant par chèque bancaire, CCP ou par mandat
❑ ou par carte bancaire N° _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _
Date d'expiration C.B. _ _ / _ _ ❑ Je certifie être majeur + signature (pour CDROM charme)
SIGNATURE

Référence	Prix

Les envois sont expédiés en Colissimo. Port: 32 F jusqu'à 3 CDROM + 5 F pour chaque 2 CD. 60 F pour le matériel. CEE et DOM-TOM : 60 F pour 3 CDROM + 20 F pour chaque 2 CD. 100 F pour le matériel.

Port	
Total	



Saga Afrika

Hammer of the Gods nous convie à la découverte de l'univers viking pour un jeu de conquête/stratégie à la manière du sublime Warlords2. Affrontez d'autres joueurs humains et partez à la découverte du monde dans des drakkars !

Quand on a pris une ville, on a le choix entre quatre niveaux de saccages. Il vous en coûtera plus ou moins de points de mouvement.

IANSOLO

Avez-vous déjà joué à Warlords2 ? Ce soft développé par des Australiens est définitivement pour moi le summum de ce qu'on peut faire en jeu de conquête/stratégie : graphismes SVGA, jusqu'à huit adversaires humains pouvant s'affronter sur une seule machine, armées heroïc-fantasy très variées, et des scénarios supplémentaires existent sur les serveurs. Bref, Warlords2 peut se vanter de m'avoir fait passer de nombreuses nuits blanches, et encore aujourd'hui, je ne rechigne pas à remettre le couvert. Voilà donc Hammer of the Gods qui, par bien des aspects, rappelle Warlords2. L'élève pourra-t-il dépasser le maître ?

Hammer of the Gods nous plonge dans l'univers épique des Vikings. En 700 de notre ère, ces fiers conquérants descendaient des contrées scandinaves pour effectuer des raids chez leurs voisins saxons, celtes et autres.

La mythologie nordique

Vous êtes le chef de l'une des quatre grandes familles vikings. Vous pouvez choisir d'incarner un humain ou bien trois races plus exotiques : les elfes, les trolls ou les nains. Ce qui est vraiment cool dans Hammer of the Gods, c'est que quatre joueurs peuvent prendre part à une partie sur la même machine. Sinon, on peut toujours confier à l'ordinateur la tâche de gérer tel ou tel adversaire.Votre objectif est de devenir l'élu du dieu parmi les dieux, Odin, et d'être sacré "Marteau des Dieux" (NDLR : c'est un peu comme les intégristes. Eux aussi sont complètement marteaux des dieux !). Etre assis aux côtés d'Odin dans son royaume de Midgard, à boire de l'hydromel dans les crânes des vaincus, c'est sans problème un but dans la vie !

Pour parvenir à vos fins, il vous faut accomplir un certain nombre de quêtes assignées par les différents dieux de la mythologie scandinave. En effet, au début de la partie, apparaît un écran représentant le tableau généalogique de la petite famille à Thor. Au début, seuls les dieux de faible envergure vous sont accessibles. Puis au fur et à mesure du cheminement du jeu, on progresse dans la généalogie et on a plus de choix pour les quêtes qui deviennent, du coup, plus longues et plus ardues. Les stratégies à employer peuvent varier. Soit on essaie d'accomplir le minimum de quêtes pour arriver directement à l'ultime quête confiée par Odin. Soit on en fait le maximum, ce qui permet de récupérer des armées, des héros et des objets magiques offerts par les dieux en récompense des services rendus. Lorsqu'on sélectionne une quête, le nom du dieu est annoncé par une voix digitalisée du meilleur effet.



Voilà l'écran des quêtes. Les chemins sont multiples pour parvenir à la mission ultime qui vous sera confiée par Odin. Les quêtes latérales sont optionnelles, mais elles permettent de récupérer des armées entre autres joyeusetés.

+
Découvrez la mythologie nordique (Visitez la Suède...) Très belle carte de l'Europe en 700 AD (ses lacs...) Chouettes graphismes en SVGA (ses animaulxs össi...) On peut diriger les troupes pendant les phases de combat.

–
On aurait apprécié plus de créatures fantastiques. Les ruines ne sont accessibles que lors des quêtes.



Oulala !!!!! Un serpent de mer contre deux fantassins, c'est perdu d'avance.



Fin de combat : il ne reste plus qu'un archer elfe pour résister au troll.



Une zone frontière entre le territoire des elfes et celui des nains. Les villes de Vaster et d'Orga sont défendues par un grand château.



L'ordinateur assigne automatiquement des troupes puissantes à la défense d'un grand château.

Hammer of the Gods fait partie de ces jeux sympathiques qui exploitent le mode SVGA, c'est-à-dire que les graphismes sont très fins grâce à une résolution de 640 x 400 : enfin des caractères qu'on arrive à lire sans cligner des yeux !

Un homme à l'Hammer

Comme dans Civilization, on progresse sur une carte qui se dévoile au fur et à mesure de l'exploration. Sauf qu'ici les régions non connues ne sont pas en noir, mais affichent des informations sur les contours supposés des territoires, la présence de villes, de ruines, de monastères ou... de serpents de mer. Eh oui, les Vikings étaient un peuple de marins. D'ailleurs, au début de la partie, on commence avec un drakkar qui est bien pratique pour se déplacer rapidement dans les archipels. Comme les drakkars étaient des embarcations assez légères, on peut les porter à dos d'homme pour franchir des portions de terre entre deux étendues d'eau ! La carte du jeu en mode "historique" représente le monde réel. C'est vraiment immense. Il faut des dizaines de tours pour aller des îles scandinaves jusqu'à la France et l'Angleterre de l'époque. On part de sa capitale pour conquérir d'autres villes. Au début, la résistance est faible et on se gêne pas pour effectuer des raids dans les hameaux voisins.
C'est ici que Hammer of the Gods présente une amélioration par rapport à Warlords2 : on peut diriger ses troupes pendant les combats. Le décor correspond au type de terrain, et les unités combattantes sont vues de profil. On peut confier le sort de ses soldats à l'ordinateur en passant en combat automatique. Mais si on a des archers et des héros, on préfèrera gérer soi-même la bataille. Évidemment, c'est pas aussi complet que dans un wargame pur, mais cette phase du jeu est assez plaisante. Les archers tirent de loin, et on s'en sert pour "user" les unités de chocs de l'ennemi avant qu'elles n'arrivent au contact. Les héros, plus résistants que les unités de base, ont la particularité de pouvoir ramasser des objets magiques qui boostent leurs compétences ou leur apportent de nouvelles armes : gourdin de la mort, boules de feu, etc. Il faut faire bien attention de planquer ses héros quand il ne leur reste plus beaucoup de points de vie. Un héros avec un seul point de vie pourra servir à nouveau (car les points de vie sont automatiquement restaurés à la fin d'un combat), mais un héros mort... eh bien, pouf !, il est mort. Y a plus ! C'est triste, non ? D'ailleurs, on assiste alors à une petite animation avec une Walkyrie qui descend du ciel pour embarquer l'âme du héros vers le Walhalla, le paradis des grands guerriers vikings.
Je suis un peu déçu quand même parce que Hammer ne gère pas l'expérience des troupes. Même quand elles se sont bien battues, elles n'améliorent pas leurs compétences : c'est bien la peine de se donner du mal ! Heureusement, au fur et à mesure du jeu, on obtient des unités variées : magiciens, dragons, trolls, gnomes. Chaque type d'unité a une petite animation différente pendant les combats : c'est tout mignon de voir les trolls aplatir comme des



TIPS TECHNIQUE :

- Au début d'un tour de jeu, il m'est arrivé d'avoir un écran tout noir (bug de mon driver VESA ?). Si ça se produit, ne redémarrez pas votre machine : il suffit d'appuyer plusieurs fois sur la touche "Retour" pour revenir au programme. Vous pouvez ensuite aller dans "Tomes/Mail" pour consulter les messages que vous n'avez pas pu lire à cause du bug.

TIPS JEU :

- Quand vous attaquez une ville avec des fortifications, essayez si possible d'éliminer à distance et le plus vite possible les archers adverses (avec des unités archers ou des objets magiques). Car quand vous avez plus d'archers que lui, l'ennemi décide de détruire ses fortifications, ce qui rend le combat plus facile.
- Utilisez les fantassins comme inséminateurs pour conquérir des colonies adverses en faisant "Subjugate". Évitez donc de vous les faire buter pendant l'assaut de la ville.

VRAI FAUX

Mr et Mme Zetofray ont une fille.
VRAI
Ils ont une fille, c'est vrai, même qu'elle s'appelle Mélanie.

IANSOLO

Boire de l'hydromel dans les crânes des

crêpes de pauvres paysans, ou les nains égorger des moines. Sauf que sur les océans, on tombe nez à nez avec des serpents de mer. Mieux vaut alors être bien équipé !
D'échauffourée en razzia, on attaque plein de hameaux, de bourgs, de villages... Si on a une unité de fantassins ou d'archers en rab, on peut choisir de coloniser les villes.

Pousse-toi de là !

Du coup, on augmente ses revenus financiers, ce qui est très pratique pour acheter de nouvelles armées ou des drakkars. La constitution d'un empire vaste et riche est une stratégie qui paye dans Hammer of the Gods. En plus, avec la thune, on peut construire des routes (pour se déplacer plus rapidement) et des châteaux. Les châteaux doivent être édifiés près d'une ville, et on peut les améliorer petit à petit pour qu'ils soient plus balèzes. Le programme y affecte des troupes, et les chevaliers défendeurs sont particulièrement coriaces dans les grands châteaux. Désormais, si des troupes pénètrent dans la région protégée par le château, l'ordinateur procède automatiquement à une contre-attaque.
Plutôt que d'aller se battre à tort et à travers, on a intérêt à synchroniser ses actions avec les quêtes. Quand la quête sera d'aller mettre à sac cinq villes de moyenne importance, on sera content d'avoir gardé, à proximité de sa capitale, quelques villes ennemies. Pour accomplir certaines quêtes, vous devrez apprendre à négocier avec les autres joueurs. L'écran "Diplomatie" est, à cet égard, particulièrement complet. On peut gérer des accords commerciaux et des traités de paix. Comme monnaie d'échange, on dispose de son or, et on pourra aussi marier l'une de ses filles ou même donner un fils en otage. Tout est prévu : rien ne vous empêche de déclarer aux elfes que vous cesserez tout échange commercial avec eux s'ils ne se mettent pas en guerre avec les nains. Une barre symbolise votre Honneur : si vous vous comportez de manière fourbe en attaquant vos alliés sans leur déclarer la guerre au préalable, vous perdrez des points d'honneur. Vous en avez rien à foutre ? Très bien, bandes de margoulins, mais ça risque d'être la galère pour accomplir l'avant-dernière quête...
L'écran de jeu est vraiment joli : c'est quand même bien, le SVGA. Le scrolling n'est pas hallucinant de rapidité : c'est que c'est plus lourd à digérer, le SVGA ! Côté interface, rien à redire, et on retrouve quasiment celle de Warlords2. On peut faire des petits tas avec ses unités, programmer des déplacements sur plusieurs tours de jeu, ramasser ou poser les objets magiques pour les répartir entre les héros... Les phases de réflexion de l'ordinateur sont rapides au début et restent supportables en fin de partie : on a connu pire. On ne voit malheureusement pas toutes les unités ennemies se déplacer, mais si une de vos villes est saccagée, vous serez prévenu par un message avec un bilan des pertes des deux camps.

Le jeu de l'île à mer

Le moment est venu de finir la comparaison avec Warlords2. On l'a vu, Hammer of the Gods reprend pas mal des bons côtés du logiciel australien. Le système de quête est pratique pour

VRAI
FAUX

Doug Engelbart est un physicien allemand qui a étudié les radiations des ondes μ
FAUX
Doug Engelbart est l'inventeur de la souris. Oui, la souris, pas celle qui mange le fromage, mais le cordon ombilical qui nous relie à nos ordinateurs...



Le supermarché aux armées. Il est beau, il est frais mon archer !

Le monde à explorer est gigantesque. On peut choisir de jouer sur une carte historique du monde en 700 après l'acrobate, ou bien de générer une carte aléatoire. La carte aléatoire est paramétrable, mais pas les noms des villes, ce qui est un peu surprenant.



vaincus, au grand banquet du Walhalla.

guider le joueur novice en lui donnant des missions précises à effectuer. Il y a pourtant deux inconvénients : en mode "partie longue", le jeu n'en finit plus car, dans la dernière quête, il faut quasiment éliminer tous les adversaires. Si vous jouez à plusieurs (ce qui me plaît beaucoup avec ce type de programme), choisissez plutôt une partie courte où il suffit d'accomplir vingt quêtes pour triompher. Le second reproche est que ce système de quête rend les parties un peu plus répétitives que dans Warlords2, où on avait un générateur aléatoire et où les visites dans les ruines étaient beaucoup plus amusantes. Warlords2 conserve donc d'une courte tête l'avantage, non mais ! Hammer of the Gods est très réussi, mais si vous ne connaissez pas encore Warlords2, vous savez ce qu'il vous reste à faire !



La récompense ultime : le marteau des dieux.

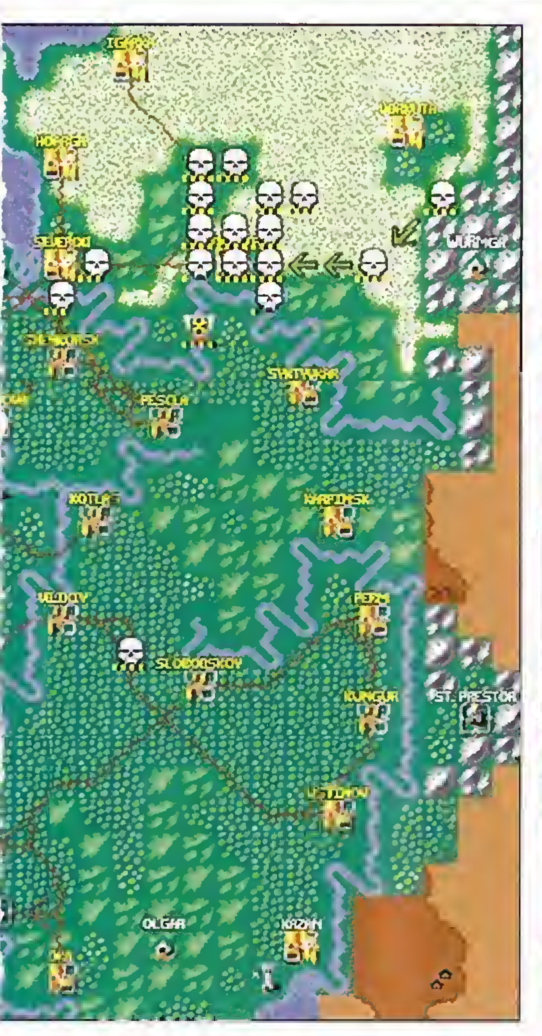
EDITEUR : New World Computing • DISTRIBUTEUR : PPS • TÉLÉPHONE : (1) 43.59.47.47 • NOTICE anglais, 4 joueurs • CONFIG. : 386 DX 33, 4 MO RAM, LECTEUR CD DOUBLE VITESSE.

HOG est un bon jeu de conquête/stratégie. L'univers des Vikings, le SVGA et les combats en manuel sont des atouts de poids en faveur de ce challenger de l'inégalable Warlords2.



VRAI FAUX

Les serpents de mer existent vraiment.
VRAI
Dans les Fjords scandinaves, la différence de température entre l'eau froide de la mer et l'air chaud provoque un effet de loupe. Pour un observateur placé à une certaine distance, une simple bestiole semble mesurer plusieurs mètres de haut. D'où les méprises... ça vous la coupe, hein ?



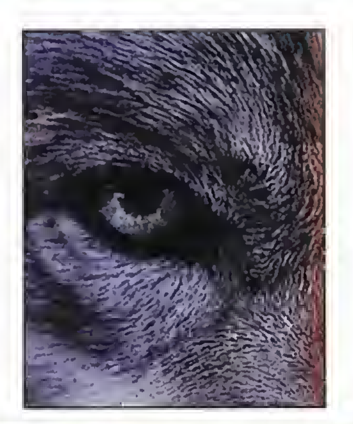


Voilà la liste des objets magiques que j'ai récupérés. Pratique: une option permet de centrer la vue sur l'objet de son choix.



Les elfes à gauche attaquent avec six archers. Du coup, les défenseurs qui n'ont qu'un archer sortent de leurs fortifications pour se battre à terrain découvert.







Wolf

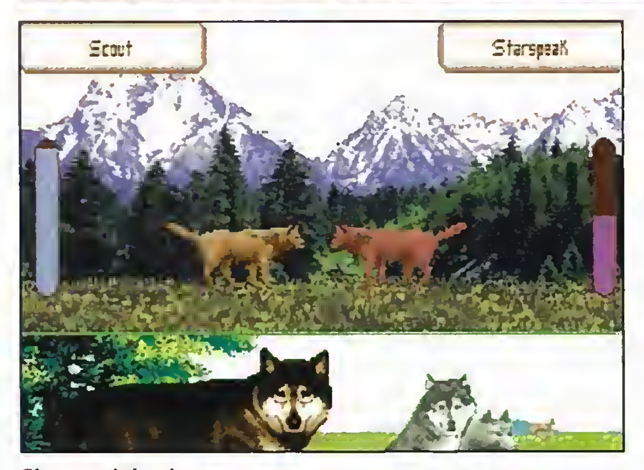
PC CD

Sim Loup !

Annoncé il y a près d'un an, ce jeu ravira les amateurs de simulations bizarres, puisqu'on y incarne un loup. Mais pour être étrange, Wolf n'en est pas moins réussi.

Moulinex





Si vous violez le territoire d'un mâle, vous devrez le combattre.

Dans l'univers du jeu vidéo, on aura tout vu. Au fil des simulations ou des jeux de rôles, on a pu piloter divers engins, devenir maire, changer de sexe, devenir un jour hôtesse de l'air, le lendemain cow-boy. On a dirigé des fourmis, des naufragés, des colons. Ben voilà, maintenant, Wolf vous propose d'être un loup. Pas un loup-garou, ni un personnage inspiré d'un loup, hein, mais un vrai loup, avec la queue, l'arrière-train abaissé, les crocs et tout et tout, évoluant sur un territoire où vivent des loups.

La première surprise passée, voilà un jeu passionnant. Si l'on réfléchit un peu, un loup, ça doit survivre en milieu hostile et pour cela se livrer à des actions précises. Si l'on continue à réflechir, un jeu, c'est un truc qui sanctionne votre façon de vous livrer à des actions précises dans un environnement donné. Ben voilà, on peut sans se tromper en conclure que Wolf est un jeu de survie. Les outils en moins, on n'est pas très loin de Robinson Requiem.

Dominant ou solitaire ?

Wolf dispose de trois menus principaux : l'entraînement, la simulation et la base de données. Cette dernière, digne de certains produits éducatifs, permet de tout connaître sur les loups. Certains des tableaux y sont animés, comme par exemple celui sur le langage lié au comportement. En cliquant sur des boutons symbolisant différents états, comme le défi, la soumission, etc., on déclenche des animations montrant les attitudes correspondantes. Ailleurs, un écran donne des informations sur la vue, l'ouïe ou les aptitudes physiques de seigneur lupus. Les écrans, qui mélangent digitalisation et dessins bitmap, sont assez réussis.

N'allez pas croire cependant que ce logiciel ne soit qu'un produit éducatif. Indéniablement, la part belle est laissée au jeu. Commençons par une petite séance d'entraînement. Après avoir déterminé sur quel type de terrain on souhaite commencer sa vie de loup, on choisit l'une des "missions" à accomplir. Chaque région comporte quatorze de ces scénarios. Cette section est très importante, car une fois en mode "simulation", il faudra maîtriser parfaitement chacun des aspects de la vie, si l'on désire s'en sortir. Comme dans un jeu



La base de données (hélas en anglais), permet d'apprendre une foule de choses sur les loups.



Le loup dispose d'une excellente vue, mais il faudra souvent avoir recours à l'odorat pour se déplacer.



de rôles, on prend connaissance des caractéristiques du loup dont on va endosser la personnalité. Pour la petite histoire, sachez que les loups que l'on peut incarner existent vraiment. Chacun des loups dispose d'une fiche signalétique précise où sont consignés, outre son nom, son âge et son rang, les principaux événements de sa vie. Il faut savoir en effet que les loups, qui vivent généralement en bande, ont tous, au sein du groupe ou en dehors de celui-ci, un rang particulier qui détermine leur façon d'agir mais aussi, d'une certaine façon, leur aptitude.
Les loups sont classés en cinq catégories par les scientifiques : "Alpha", "Bêta", "Subordonné", "Bouc-émissaire" et "Solitaire". L'Alpha est un mâle dominant dans la force de l'âge. C'est lui le chef de meute. Le Bêta, c'est un jeune prétendant. Généralement, le Bêta passe au rang d'Alpha lorsque ce dernier devient trop vieux ou qu'il se blesse gravement. Le subordonné est un loup soumis, simple pion. Le mendiant est un très jeune loup encore dépendant des adultes pour le nourrir, ou un adulte tombé encore plus bas que le subordonné. Enfin, le solitaire est un baroudeur, un franc-tireur. Il peut s'agir d'un Alpha détrôné, d'un Bêta n'ayant pas réussi à vaincre le chef de meute. On remarquera au passage quelques similitudes avec l'homme. À cette classification s'ajoutent le sexe, l'âge, l'état physique et l'expérience, quantifiée ici par le type et le nombre de proies attaquées ; forcément, un loup ayant déjà tué plusieurs caribous sera plus expérimenté dans ce domaine qu'un débutant . On pourra ainsi diriger quarante spécimens. Suivant le type de loup choisi, il faudra, au moment de jouer "pour de vrai", remplir une mission en rapport avec ses caratéristiques : un Bêta devra passer Alpha, un jeune devra trouver une compagne, une femelle devra protéger ses petits, un chef de meute mener une attaque contre un troupeau.

Une vie de loup

L'écran affiche pour le moment une vue de dessus du terrain, avec un petit effet de pespective. En déplaçant le curseur, on fait se déplacer le loup. Plus le curseur est éloigné de ce dernier, et plus il va vite. Naturellement, il se fatigue plus rapidement. En cliquant avec le bouton gauche, on affiche aussi en bas de l'écran une vue "en coupe" montrant la réserve de nourriture, d'eau, la vitalité et l'état de santé. À côté, une photo de loup permet d'accéder au "tableau de bord" : pour voir, on clique sur les yeux, pour écouter sur les oreilles, etc. Les commandes complètes permettent également de dormir, boire, manger, porter de la nourriture, régurgiter la nourriture aux petits, creuser, s'asseoir, japper, hurler, marquer son territoire, sentir. Un mode "carte", très utile, donne quelques indications sur la présence des points d'eau.
C'est à l'aide de ses commandes qu'il va falloir se débrouiller en milieu plus ou

VRAI
FAUX

Les chiens domestiques descendent du loup.
FAUX
Pas tous. Certains descendent effectivement du loup (Berger Allemand, Doberman, Bas-rouge, etc.), alors que d'autres sont issus du Samoyède (Terre-Neuva, Saint-Bernard, Leonberg, Épagneul, Cocker, etc.). Le Samoyède est un "chien" de traîneau très rustique.



En mode "simulation", il est possible de configurer la partie : taille du territoire, nombre de loups, saison, nombre de proies, etc.





TIPS TECHNIQUE
- POUR GAGNER DE LA MÉMOIRE, JOUEZ SANS MUSIQUE. DE TOUTE FAÇON, POUR CE QU'ELLE VAUT...

TIPS JEU
- EN MODE SIMULATION, NE CHASSEZ JAMAIS DOS, EUH, ARRIERE-TRAIN AU VENT.

Les loups n'ont pas une grosse autonomie et vous devrez souvent trouver un point d'eau.

Un loup ayant déjà tué sera plus expérimenté



Il est parfois possible de se déplacer en meute.

moins hostile. Suivant les cas, on pourra aussi se livrer à d'autres actions proposées par les nécessités du scénario : se battre avec un autre loup, faire des petits (apparemment, les loups se frottent le cou, et paf!, les petits sont là). Comme c'est le cas pour la quasi-totalité des animaux, la principale préoccupation est la recherche de nourriture. Si boire ne constitue pas un exploit dès lors qu'on est près d'un point d'eau (on utilise la souris ou on appuie sur la touche D comme Drink), manger est une autre paire de manches. À moins de trouver une carcasse encore munie de viande, car le loup sait jouer les chacals à l'occasion, il faut chasser. Pour cela, après avoir reniflé les proies les plus proches, on part à leur recherche. En mode "simulation", le sens du vent est pris en compte, aussi doit-on ne pas se placer sous le vent afin de ne pas avertir la proie. Lorsqu'on lui cavale après, il suffit de cliquer dessus avec le curseur. Si le logiciel estime que l'on a une chance de réussir, un petit film apparaît montrant le loup bondissant, et hop, il n'y a plus qu'à manger. Il faut veiller à ne pas s'éloigner trop d'un point d'eau, et si l'on entre dans un territoire appartenant à un autre loup ou une autre meute, il faut se préparer à combattre. L'écran permet alors d'adopter l'une des trois attitudes de base : attaque, attente ou soumission. Là aussi, c'est l'ordinateur qui détermine le vainqueur. Pendant la partie, il faut aussi veiller à échapper aux chasseurs à pied et se méfier des avions ou des hélicos venus faire un carton. Avec un minimum de chance, on pourra s'en tirer avec une simple blessure. Dans ce cas, on boîtera, et si l'on est chef de meute (on peut diriger sept loups à la fois), il y aura le risque d'être évincé par un jeune. De saison en saison, ce jeu va vous amener à vivre une vie de loup, faite de chasse, d'aventures (rechercher un petit égaré) et de challenges (devenir le chef de meute). Graphiquement, c'est assez mignon, et surtout, les animations sont de bonne qualité. Signalons aussi la qualité des bruitages qui donne une bonne ambiance (pluie, cris d'oiseau, bétail, etc.). Si vous aimez être surpris par un jeu, foncez, vous ne le regretterez pas.

VRAI FAUX

L'expression "à la queue leu leu" a le loup pour origine. ***VRAI***
En fait, on pourrait dire "à la queue le loup" car "leu" est le nom ancien de cet animal. L'expression vient de la façon qu'ont les loups de se déplacer lorsqu'ils sont en meute.

REMARQUES

Finalement, voilà un jeu de survie : on chasse, on cherche une compagne, on échappe aux humains ou aux autres loups. Le principe rappelle un peu celui de Sapiens, voire Robinson Requiem. À quand une simulation d'anchois ?

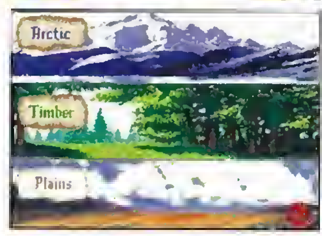
Passé la première surprise, il est très intéressant de se mettre dans la peau d'un loup. Voilà un jeu très original.

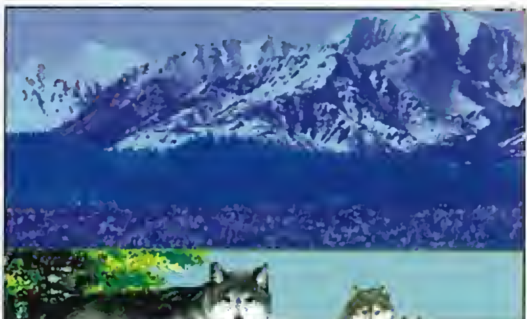
TECHNIQUE 75 — INTERET 85

EDITEUR : Sanctuary Wood • DISTRIBUTEUR : US Gold • TÉLÉPHONE : (1) 41.06.96.70 • NOTICE VO, 1 joueur, 486 33, dispo sur PC CD.











Vous pouvez manger vos proies, mais aussi avaler des morceaux que vous régurgiterez à vos petits. Il est également possible d'enterrer de la nourriture pour se faire un garde-manger.



MAGASIN au 130 BD MADELEINE
06 000 NICE

JESSICO

JEUX AG

ALIEN 3	210
ARMOUR GEDDON 2	150
BASTON	NC
BODY BLOWS GALACTIC	229
BRIAN THE LION	143
BUBBLE SQUEAK	220
CANNON FODDER	239
CANNON FODDER 2	225
CHAMP. MANAGER ITALY VO	240
CHAMPIONSHIP DATA 94	140
CIVILISATION	229
CLUB FOOTBALL	210
CRASH DUMMIES	217
D-DAY	295
DARKMERE	205
DRAGON STONE	225
ELFMANIA	199
EMPIRE SOCCER	195
F1 GRAND PRIX VO	229
FIELDS OF GLORY VF	245
FIFA SOCCER	NC
FOOTBALL GLORY VF	185
GOBBLINS 3	220
HEART OF CHINA VO	159
HEIMDALL 2	235
INT. SENSIBLE SOCCER	150
INTER. WORLD OF SOCCER	NC
ISHAR 3	259
K240	231
KING QUEST 6	231
LORDS OF POWER	292
MANCHESTER UNITED	190
MORTAL KOMBAT	209
MR NUTZ	190
NCAA BASKET	NC
ON THE BALL WORLD CUP VO	225
ON THE BALL LEAGUE VO	225
OVERLORD	240
PERIHELION	159
PGA EUROPEAN GOLF	235
PINBALL DREAM+FANTAZY	235
PINKIE	195
POWER DRIVE	230
PREMIER MANAGER 3	NC
QWICK	254
RISE OF THE ROBOTS	254
ROBINSON REQUIEM	240
RUFF AND TUMBLE	210
SABRE TEAM	NC
SENS. WORLD OF SOCCER	NC
SETTLERS VF	275
SIERRA SOCCER	175
SIMON THE SORCERER	295
SKIDMARKS	199
STARLORD	250
TACTICAL MANAGER	205
THE CLUE	209
THEME PARK	260
TOP GEAR 2	210
TOWER ASSAULT	184
UFO	240
UNIVERSE	215
WORLD CUP USA 94	190
ZEEWOLF	NC

LA COMPILATION #1

CANNON FODDER + THE SETTLERS + TERMINATOR 2 + CHAOS ENGINE

268 F

POUR AMIGA (VO)

PRO COMPETITOR CD32

185F



LA COMPILATION#2

MIG29+DIZZY AVENTURES+BMX +TENNIS+KONIX SPEEDKING

268 F

POUR AMIGA (VO)

CD32

CONSOLE +2 JEUX	1290
JOYPAD PRO CD32	185
SOURIS CD32	155
FILMS FMV	180
CONCERTS FMV	146
ALIEN BREED / QWACK	170
ARCADE POOL	149
BANSHEE	205
BATTLE CHESS	150
BENEATH A STEEL SKY VO	225
BRIAN THE LION	203
BUBBA AND STICK	210
CANNON FODDER	220
CHAOS ENGINE	150
DIZZY ADVENTURES	169
DONK SPECIALE EDITION	262
DRAGON STONE	217
FIELDS OF GLORY VO	240
FIELDS OF GLORY VF	270
GLOBAL EFFECT	185
GUARDIAN	220
GUNSHIP 2000	215
HEIMDALL 2	245
IMPOSSIBLE MISSION	243
INFERNO	NC
INTER. OPEN GOLF	259
INTER. SENSIBLE SOCCER	195
INTER. WORLD OF SOCCER	NC
KICK OFF 3	290
LABYRINTH OF TIME	189
LITIL DIVIL	249
LOST VIKKINGS	150
MANCHESTER UNITED	220
MEGARACE	NC
MICROCOSM	289
NICK FALDO GOLF	250
NIGEL MANSELL	150
NO SECOND PRIZE	NC
PGA EUROPEAN GOLF	235
PINBALL FANTAZY	199
PIRATES GOLD	189
PROJECT X + F17	170
QWICK	243
RISE OF THE ROBOTS	225
ROAD KILL	225
SIMON THE SORCERER	290
SKELETON KREW	NC
SKIDMARKS	NC
SOCCER KID	248
SUBWARS 2050	225
SUPER STARDUST	220
THEME PARK	NC
TOP GEAR 2	250
TOWER ASSAULT	220
UFO	215
ULTIMATE BODY BLOWS	210
UNIVERSE	240
VIDEO CREATOR VO	280
VITAL LIGHT	250
WILD CUP SOCCER	200
WORLD CUP GOLF	NC

JEUX AG1200

ALADIN	225
ALIEN BREED 2	249
BANSHEE	190
BRIAN THE LION	159
BUBBLE SQUEAK VO	203
CIVILISATION VO	289
COMMANDER BLOOD	NC
DETROIT	290
FIELDS OF GLORY	245
FOOTBALL GLORY	220
GUNSHIP 2000	NC
HEIMDALL 2	231
INTER. WORLD OF SOCCER	NC
ISHAR 3	263
JUNGLE STRIKE	240
JURASSIC PARK	190
KICK OFF 3	263
LORD OF THE REALMS VO	250
LORD OF THE REALMS VF	320
ON THE BALL WORLD CUP VO	280
ON THE BALL LEAGUE VO	260
PGA EUROPEAN GOLF	235
PUTTY SQUAD	NC
RISE OF THE ROBOTS	273
ROAD KILL	225
ROBINSON REQUIEM VO	240
SABRE TEAM VO	205
SECOND SAMURAI	229
SIM CITY 2000 (4MO+DD)	239
SIMON THE SORCERER VO	319
STAR TREK 25TH ANN.	270
STRIP POKER POT	270
SUBWARS 2050	265
SUPER STARDUST	265
THE CLUE	209
THEME PARK VF	275
TOP GEAR 2	210
TORNADO (DISQUE DUR)	285
TOWER ASSAULT	160
UFO	240

PC

ACES OF DEEP	268
ALADIN	NC
AL QUADIM VF	300
ALL NEW WORLD OF LEMMINGS	234
ALONE IN THE DARK 3	NC
ARCADE POOL	129
ARMOURED FIST VF	333
ARMOURED FIST VO	274
B WING	189
BATTLE BUGS	250
BREAKTHROUGH	162
COLONIZATION	311
CORRIDOR 7	134
DARK SUN 2 VO	309
DAWN PATROL VO	309
D DAY VF	329
DELTA V	311
ECSTATICA NF	340
F14 SCENARY	128
F1 GRAND PRIX	253
FIFFA SOCCER	272
HARPOON 2	NC
HOCKUM KA 50	350
IRON CROSS	NC
ISHAR 3	245
KLICK & PLAY VO	274
LEISURE SUIT LARRY 6	256
LION KING	209
LOAD RUNNER	240
LORD OF THE REALMS	341
MAGIC CARPET	NC
MANCHESTER UNITED 2	NC
MICROPROSE GOLF 2.0	258
NASCAAR RACING	251
ON THE BALL	259
OUTPOST	285
OVERLORD VF	286
POWER DRIVE	221
QUARANTINE	274
RALLY	139
ROBINSON REQUIEM NF	250
SEA WOLF	302
SPACE FEDERATION	248
SUPER SKI 3	304
SYSTEM SHOCK	286
THE SETTLERS	329
THE FIGHTER	291
TRANSPORT TYCOON	309
UFO	270
ULTIMATE BODY BLOWS	199
UNIVERSE	274
WAR CRAFT	277
WING ARMADA	245
WING COMMANDER 3	NC
WORLD CUP YEAR 94	280
ZEPPELIN	289

BUDGETS AG

ADAMS FAMILY	139
AIR BICKS 1,2 VO	149
ALIEN BREAD 92	119
ALIEN BREAD 2	159
APIDYA	99
ARCADE POOL	120
ASSASSIN SP. EDITION	119
BLACK CRYPT	129
BODY BLOWS	129
CAESAR DELUXE	149
COMPIL COLLECTORS	169
DESERT STRIKE	149
DOGFIGHT VO	169
DUNE	149
DUNE 2 VO	149
EPIC	149
EYE OF THE BEHOLDER	139
EYE OF THE BEHOLDER 2	169
F117 A VO	169
HEART OF CHINA VO	159
JAMES POND 2	149
KING QUEST 1 OU 2 OU 3 OU 4	149
LEISURE SUIT LARRY 1 OU 2 OU 3	149
LOOM	159
LURE OF TEMPRESS	149
MONKEY ISLAND 2 VO	169
OPERATION STEALTH	159
PIRATES	129
PGA TOUR GOLF VO	159
POLICE QUEST 1 OU 2	149
POPULOUS 2 VO	149
PRINCE OF PERSIA	129
PROJECT X	129
REACH FOR THE SKIES	159
QUEST FOR GLORY 1 OU 2	169
SHUTTLE VO	149
SIM CITY CLASSIC	149
SPACE QUEST 4 VO	169
STREET FIGHTER 2	129
STRIKER NF	119
WALKER	129
WING COMMANDER	149
WOLF CHILD	109

CD ROM

688 ATTACK SUB+CHUCK YEAGGER VO	199
ACES OF DEEP	320
AEGIS VO	275
ALL NEW WORLD LEMMINGS	270
AL QUADIM VF	304
ALONE IN THE DARK 3	360
ARMOURED FIST	309
BATTLE BUGS	277
CIVILISATION+R.R. TYCOON	190
COLONIZATION	321
COMMANDER BLOOD	315
CORRIDOR 7	200
CREATURE SHOCK	343
CYBERWAR	335
DARK LEGIONS	250
DARK SUN2	340
DOGFIGHT VO	169
DOOM2	391
DOOM UTILITIES	175
DRAGON LORE VF	368
DREAMWEB	342
ECSTATICA	290
F117 A VO	169
FALCON GOLD	300
FIFA SOCCER	251
GABRIEL KNIGHT VF	291
INFERNO	363
KING QUEST 7	NC
KING QUEST COLLECTION	312
KLICK & PLAY VO	358
KYRANDIA 3	242
LBA VF	384
LEISURE SUIT LARRY 6	250
LORD OF REALMS VO	271
MAGIC CARPET VF	370
MAGIC CARPET VO	331
NASCAAR RACING	267
NHL HOCKEY 95	298
N. MANSELL+ZOOL+LOTUS	186
NOVA STORM	309
PINBALL DREAM DELUXE	216
PIRATES GOLD VO	169
POWER DRIVE VO	221
PRIVATEER+STRIKE COM.	332
QUARANTINE	280
RALLY VF	175
RALLY VO	140
RISE OF THE ROBOTS	305
SAGA OF ACES	314
SAM & MAX VF	329
SPACE PILOTS	223
STAR LORD VF	397
SUBWAR 2050+DATA	284
SYSTEM SHOCK	NC
TFX	320
THEME PARK	347
TRANSPORT TYCOON	322
UFO	252
ULTIMATE BODY BLOWS	198
UNDER A KILLING MOON VF	380
US NAVY FIGHTERS VO	331
VOYEUR VO	296
WAR CRAFT	277
WING ARMADA	307
WING COMMANDER 1+2	290
WING COMMANDER 3	NC
WOLF PACK VO	245
X WING COLLECTION	328
ZEPPLIN	289

BUDGETS PC

CASINO NIGHT WIN	129
D GENERATION VO	159
DOGFIGHT VO	169
F117 A VO	169
F15 STRIKE EAFLE 2 VO	169
F19 STEALTH FIGHTER VO	169
GREAT NAVAL BATTLE VO	149
HEART OF CHINA VO	159
INDIANAPOLIS 500 VO	149
LEISURE SUIT LARRY VO	129
MONKEY ISLAND 2 VO	169
PGA TOUR GOLF	159
PIRATES GOLD VO	169
PRINCE OF PERSIA	129
PUZZLE POWER	129
REACH FOR THE SKIES	159
ROBIN HOOD VO	159
SIMANT VO	159
SHUTTLE VO	159
SPACE QUEST 4 VO	169
STUNT CAR RACER VO	99
WING COMMANDER VO	169

36 15

JESSICO,

RUBRIQUE QUIZZ,

GAGNEZ UN BON D ACHAT

DE 600F

ACCESSOIRES AMIGA

EXT. 512K AG 500	229
EXT. 512 K + H	289
EXT. 1 MO AG 500+	399
EXT. 1 MO AG 500	450
EXT. 1,5 MO AG 500	799
LECT. INT. AG 500	469
LECTEUR EXTERNE 3,5"	490
ALIMENTATION AG	349
COPIEUR SYNCHRO XPRESS	299
INTERFACE MIDI 3+1	199
CRAYON OPTIQUE	299

PC

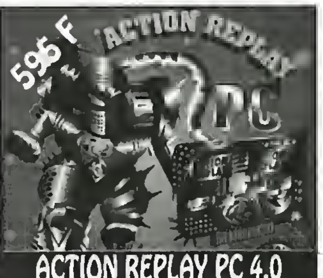
DISQUE DUR 250 MO	1355
DISQUE DUR 420 MO	1775
SCAN. COUL. 400DPI	1985
ENCEINTES 25W	385
S. BLASTER PRO	611
S. BLASTER 16 ASP MCD	1379
S. BLASTER AWE 32	2205
JOY. TOPSTAR	259
JOY KONIX	168
JOYPAD 4 BOUTONS	139
THRUSTMASTER STICK	589
THRUSMASTER GAZ	969
SOURIS 3 BOUTONS	70

DIVERS AG/ST

SOURIS	155
ADAPTATEUR 4 JOY	95
KONIX SPEEDKING	95
KONIX SPEEDKING AUTO	100
KONIX NAVIGATOR	115
QJ SUPERBOARD	135
QJ TOPSTAR	199
DISK 3.5" DF DD	35
DISK 3.5" DF HD	40
ETIQUETTES 3.5" X100	40
BOITIER 50 DISK	59
MICRO KIT NETTOYAGE	99

AG 600 & 1200

CARTE ACCEL. 1220/28 + 4MO	2190
CARTE ACCEL. 1220/28 + 8MO	NC
EXT. 8 MO AG1200	3060
EXT. 4 MO AG1200	1850
EXT. 1 MO AG600	429
EXT. 1 MO AG 600+H	499
LECT. INT. 600/1200	589
KIT OVERDRIVE A600/1200	750
OVERDRIVE +DD 280MO	1990
OVERDRIVE +DD 420MO	2490
LECTEUR CD DOUBLE VITESSE	1990
OVERDRIVE + CD + DD 280MO	3890
OVERDRIVE + CD + DD 420MO	4390
INTERFACE MIDI A1200	240



ACTION REPLAY PC 4.0

>>>>>> PRIX EN BAISSE <<<<<<
>>SUR TOUT LE CATALOGUE<<

POUR TOUTE FACTURATION SUPERIEURE A 300 F (PORT NON INCLUS) UN TAPIS SOURIS OU UNE DISQUETTE DEMO OFFERT(E)

POUR TOUTE FACTURATION SUPERIEURE A 600 F (PORT NON INCLUS) UN TAPIS SOURIS + UN JEU SURPRISE OFFERTS

JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1 — 36 15 JESSICO — ☎ 93.97.22.00

EXPEDITION: COLISSIMO — FAX 93 97 07 00

TITRES	Qte	Prix	Montant

VOTRE ORDINATEUR(Configuration Complète):

S / Total	
Port	
Total	

☐ JE JOINS UN CHEQUE OU MANDAT LETTRE — 02/01
☐ JE PAIE A RECEPTION AU FACTEUR (RESERVE AUX CLIENTS)
☐ JE PAIE PAR CARTE BLEUE ET JE COMPLETE LA LIGNE CI-DESSOUS

CB ____-____-____-____ Exp . . / . .

NOM .... PRENOM ....
N° ET RUE ....
C. P. ______ VILLE ....
TEL : .... SIGNATURE:

PORT	LOGICIELS, JEUX	30 F
	IMPRIMANTES, CONSOLES	60 F
	ORDINATEURS	90 F

PAIEMENT A RECEPTION AU FACTEUR: TOTAL + 35F
EXPEDITION A L'ETRANGER: REGLEMENT PAR MANDANT INTERN. OU CB
EXPEDITION DOM-TOM OU ETRANGER: TOTAL + 30F



Il est déconseillé d'entrer en collision avec un adversaire. Cela vous fait perdre autant de temps que lui, et ça endommage pas mal la voiture.

Power Drive

Amiga

Une conduite sportive

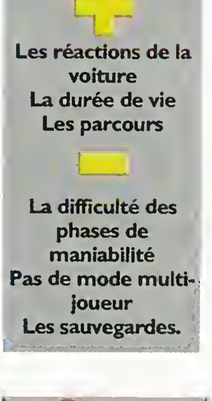
Les jeux de voitures avec vue aérienne ne sont pas légion. Il est en revanche plaisant de constater qu'ils sont, pour la plupart, très bien réalisés. Rappelez-vous d'OverDrive de Team 17, ou plus récemment de Skid Marks. US Gold vient compléter cette catégorie avec un jeu de rallye qui ne manquera pas d'enchanter tous les amateurs de ce sport.

Lord Casque Noir

Déjà testé sur PC (une machine à la mode) le mois dernier, Power Drive se devait d'être meilleur sur Amiga. Scccccccccrolling, bruitage et déplacccement de sprites n'étant pas l'apanage des ccompatibles, la mission n'en était que plus faccccile. Une fois n'est pas ccoutume, je ccommencccerai le test, d'une part, en vous parlant de cccette foutue touccche "CC" qui se ccccoincce tout le temps - ah, voilà, ça va mieux - et d'autre part, en abordant d'emblée les défauts du produit et plus précisément de l'absence de mode multi-joueur. Bien que le menu "option" offre la possibilité à huit participants de s'affronter au sein d'un même championnat, il n'est en aucun cas possible de connecter deux ordinateurs ensemble ou de jouer à plusieurs sur un même écran. Quand on a eu l'occasion de s'éclater à deux sur OverDrive, on regrette vraiment que Power Drive ne dispose pas d'une telle option. Continuons gaiement sur les traces de la délation, en mettant en avant les graphismes des inter écrans assez pouraves, et un système de sauvegarde par mot de passe tout à fait imbuvable. Mais revenons au mode "multi-joueur". Quoi de plus amusant en effet que de disputer une course dans laquelle votre adversaire est lui aussi un humain ? Pas grand chose, je l'admets, à part Dupontel peut-être ou Frank Drebin de la Police Squad. Bref, c'est vraiment dommage que Rage Software n'y ait pas pensé.

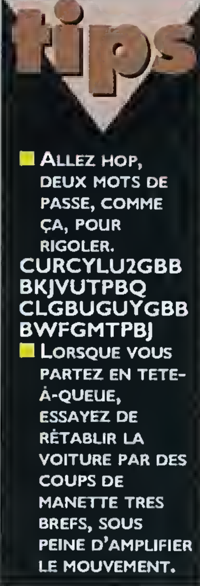
Pas facile d'être un champion

Mais assez tergiversé, allons-y franco, et insérons la première disquette dans le lecteur. Oh, la belle disquette, ça c'est une belle disquette, alors ! Après un laps de temps étonnamment court, le jeu débute. Dans un premier temps, je vous conseille d'aller faire un petit tour du côté de la section d'entraînement. Non pas que je sous-estime vos capacités (tu parles, ça me viendrait même pas à l'esprit), mais le maniement de la voiture n'est pas sans poser quelques problèmes au début. De par le style de conduite très sportive, maîtriser les dérapages de son bolide n'est pas chose aisée, et seule l'expérience s'avère payante. D'autres exercices sont à votre disposition comme un parcours entre des plots par exemple. En appuyant sur la barre d'espacement, on peut passer la marche arrière et faire le zouave comme dans la vieille pub pour la 205 (c'était l'histoire d'un mec qui écrivait "Je t'aime" avec sa voiture et qui tournait sur place pour faire le point du "i"... heu, en fait on s'en tape). Ça alors, on se croirait revenu au temps du permis, c'est rigolo ! C'est bon ? Vous vous sentez plus à l'aise au volant de votre engin ? Alors foncez directement vers Bordeaux et ramenez-moi une bouteille de pinard, ça vous occupera. Non, je plaisante, il faut rester sobre dans ce genre de discipline. L'option "début" vous place au départ de la première épreuve de test. Il en existe deux sortes : les courses



+
Les réactions de la voiture
La durée de vie
Les parcours

−
La difficulté des phases de maniabilité
Pas de mode multi-joueur
Les sauvegardes.



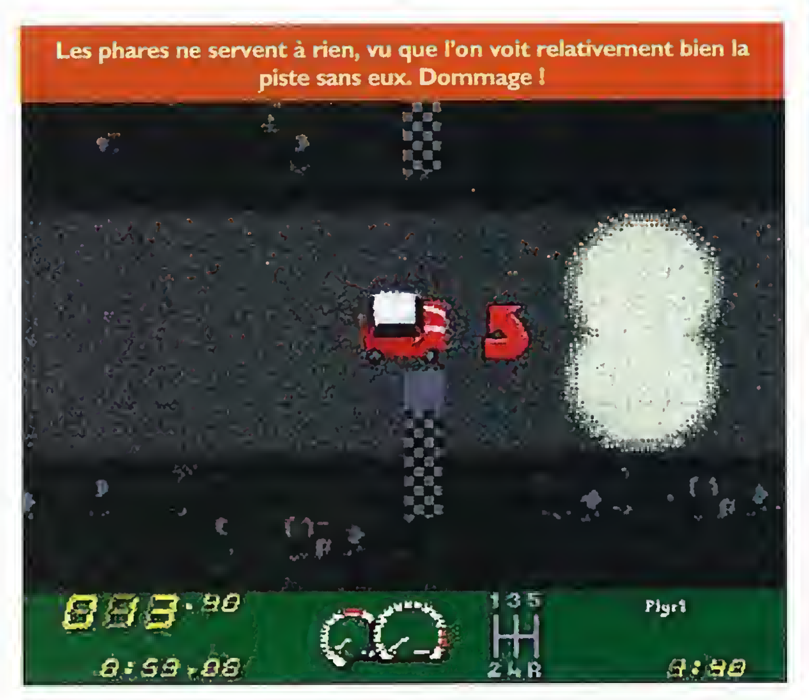
tips

- Allez hop, deux mots de passe, comme ça, pour rigoler. CURCYLU2GBB BKJVUTPBQ CLGBUGUYGBB BWFGMTPBJ
- Lorsque vous partez en tete-à-queue, essayez de rétablir la voiture par des coups de manette tres brefs, sous peine d'amplifier le mouvement.



Les parcours comprennent toutes sortes d'obstacles comme des bosses, des rétrécissement de la chaussée...

Les phares ne servent à rien, vu que l'on voit relativement bien la piste sans eux. Dommage !



Les épreuves de maniabilité sont hélas trop difficiles.

Yo, vive la neige ! Pour peu que vos pneus soit nases, vous n'avez pas terminé de glisser dans tous les sens.

contre la montre ou contre un adversaire. Dans les deux cas, moins vous mettrez de temps, et plus vous gagnerez d'argent. Il faut toutefois arriver avant le temps limite pour ne pas être éliminé, et si possible avant la voiture dirigée par l'ordinateur. Mais ça, c'est une autre histoire. Selon la somme accumulée, vous pourrez, au terme d'un rallye, procéder à des réparations ou bien carrément changer de voiture. Encore faut-il pour cela ramasser un max de pognon. Les six voitures disponibles se répartissent en trois groupes : Groupe N pour la Mini Cooper S et la Fiat Cinquecento Turbo, le Groupe 2 pour l'Opel Astra 16V GTI et la Williams Renault Clio, et enfin le Groupe 1 pour l'impressionnante Ford Escort Cosworth et la Toyota Celica. La saison se déroule dans plusieurs pays comprenant chacun plusieurs épreuves. Ainsi, vous aurez droit à toutes sortes de conditions météorologiques et à divers revêtements : neige pour la Suède, sable pour le Kenya, goudron pour la Corse, tout cela de jour ou de nuit, par temps sec ou mouillé. Côté graphismes, les textures sont bien reproduites, et la finesse des décors est plus aboutie que celle des jeux concurrents. Reste l'aspect le plus important : la maniabilité de la caisse. C'est justement là que Power Drive en impose. Dérapages, freinages au frein à main (sur CD32), traces laissées par les pneus... tous les ingrédients sont là pour vous plonger au sein de l'action, même si l'on peut regretter une certaine difficulté lors des épreuves de maniabilité (heureusement, elles sont assez rares). Toujours est-il que lorsqu'on se la donne comme une bête, c'est l'éclate totale. Si par un malheureux hasard, il vous arrivait de faillir à la tâche et de ne pas rejoindre la ligne d'arrivée en temps et en heure, vous auriez autant de chance qu'il vous reste d'argent. Par exemple, s'il vous reste 10 000 $, disons que sans réparer vous devriez pouvoir retenter votre coup cinq ou six fois, après quoi il faut tout refaire. À ce propos, le système de sauvegarde utilise des mots de passe de – tenez vous bien – vingt lettres ! C'est vraiment n'importe quoi !

Outre le fait que les voitures (précalculées en Ray Tracing) sont fort bien animées, la fluidité du scrolling n'est pas en reste. On peut aussi apercevoir les phares la nuit (qui au passage ne servent strictement à rien). Mon Dieu, comme c'est beau des phares dans la nuit ! Pour accompagner tout ceci, vous aurez droit à une musique bien pourrie et à des sons de qualité correcte, bien que l'on soit habitué à mieux sur cette bécane. Power Drive reste donc, dans l'ensemble, un super jeu qui vous tiendra en haleine pendant un bon bout de temps.

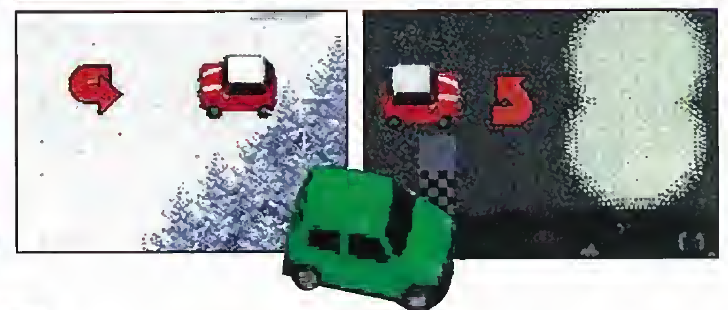
EDITEUR : Rage Software • DISTRIBUTEUR : US Gold • NOTICE : VF • NOMBRE DE JOUEURS : 1 (jusqu'à 8 en championnat). • CONFIG. MINI. : 1 Mo, Testé dans joy n° 55, prévu sur CD 32 • TELEPHONE : 41 06 96 70.

Un super jeu de voiture assez difficile, qui a pour seul défaut de ne pas proposer de mode multijoueur.

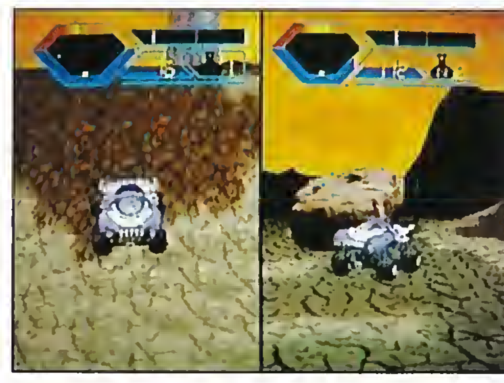
TECHNIQUE 80 | INTERET 89











Off-World Interceptor

3DO

C'est portnawak !

L'idée de Crystal Dynamics consistant à incorporer le moteur 3D de Total Eclipse au sein d'un jeu de buggy tout terrain, avait de quoi susciter quelques attentes. Le résultat est à pleurer... de tristesse.

Lord Interceptor Noir

+
L'exploitation des capacités de la machine
Le graphisme
La présentation

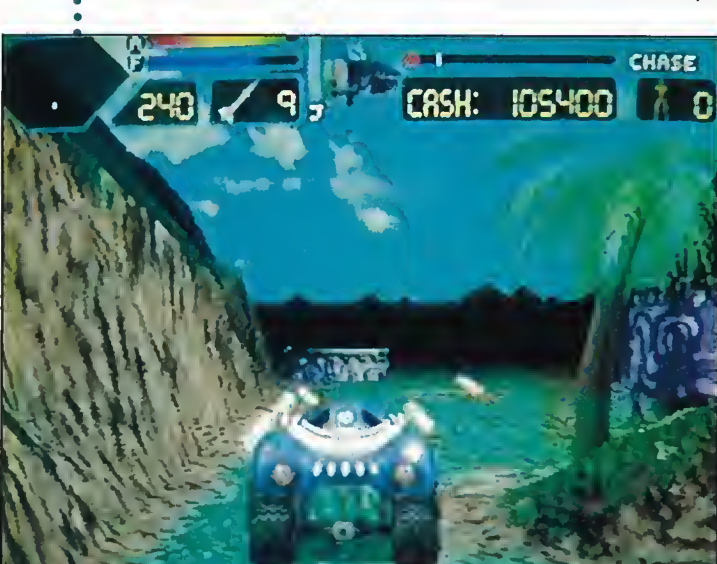
−
L'animation est un peu lente
Mode "deux joueurs" inexploitable
C'est ultra fouillis.

VRAI FAUX

Il y a actuellement plus de 125 titres disponibles sur 3DO et 4 différentes machines sur le marché.
VRAUX
C'est Monsieur Trip Hawkins qui l'affirme dans l'interview qu'il a donné a Joystick.

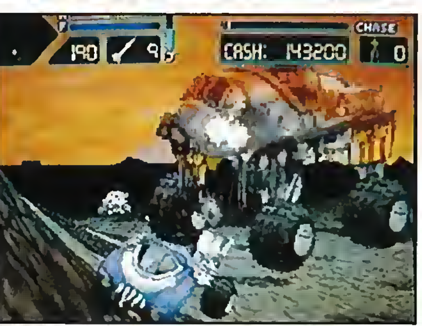
Tout possesseur de 3DO qui se respecte a forcément dans sa ludothèque l'incontournable Total Eclipse, un shoot'em up aux décors hallucinants et à l'animation extrêmement fluide. Off World Interceptor en reprend le principe, mais à ras du sol cette fois-ci. Vous devez diriger votre buggy au milieu de décors très accidentés et y rattraper l'adversaire qui vous devance avant qu'il n'atteigne la sortie. Le méchant va ainsi se cacher sur cinq planètes aux décors variés, sachant que chaque planète comporte bien sûr plusieurs niveaux. Étant entendu que vous ne vous trouvez pas sur votre territoire, le sol des différents astres visités renferme de multiples pièges comme des tours translucides qui émergent du sous-sol, des pics, mais aussi des vaisseaux et véhicules hostiles. Plus impressionnant que ça, tu meurs ! C'est graphiquement éblouissant et ça exploite à mort les capacités de la 3DO. Des textures à gogo, des effets de fumée, des sprites gros comme des œufs, une musique et des bruitages quasiment parfaits, bravo ! Ah non, l'animation n'est pas hyper fluide, mais vu le nombre d'objets qui se baladent sur l'écran, c'est assez compréhensible. Seulement voilà, tout n'est pas rose dans le meilleur des mondes. Ça, pour être joli, ça l'est, mais c'est quasiment injouable. On ne voit pas toujours où l'on va, tant il y a de trucs en même temps à l'écran, et les réactions du Buggy ressemblent à tout sauf à celles d'un buggy. On peut se retourner à volonté en l'air, comme le ferait un avion de voltige. Les rebonds ne sont pas tous cohérents, et lorsque l'on tombe dans un cratère, les parois cachent la voiture, si bien que l'on est obligé d'en sortir à tâtons. Pour vous donner une petite idée, les quatre premiers parcours se finissent en maintenant le bouton "fire" et l'accélérateur à fond sans jamais toucher à la direction. C'est vous dire si c'est bordélique comme jeu ! La fonction "deux joueurs" aurait certes pu sauver la face si elle n'avait pas été aussi lente. Avec moins de cinq images seconde, circulez, il n'y a rien à voir. Signalons quand même que chaque course gagnée apporte plein de thunes, que l'on peut par la suite claquer dans un magasin aux multiples articles, et autres plus fous les uns que les autres.

EDITEUR : Crystal Dynamics • VU ET DISPO CHEZ JPF IMPORT (I) 46.24.33.19 • NOTICE : VO • NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 2 joueurs



Votre véhicule tout terrain dispose d'une panoplie d'armes redoutables. Les lasers étants inépuisables, un conseil, tirez sans interruption droit devant vous.





Matez-moi un peu la taille des sprites ! C'est hélas un vrai boxon, et on ne comprend rien de ce qui se passe à l'écran.

Quel déception ! Off World Interceptor nous prouve encore qu'il ne suffit pas d'être à la hauteur techniquement pour être interessant.

TECHNIQUE 86 INTERET 40

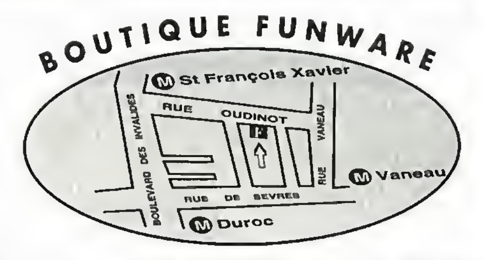
OCCASION

NOUS RACHETONS LA MAJORITEDE VOS JEUX SUR CD ROM PC

Contactez-nous pour les modalités

FUNWARE

11, RUE OUDINOT - 75007 - PARIS
Tél : (1) 45 66 09 90 - Fax : (1) 45 66 56 54



Boutique : mardi au samedi de 10h00 à 19h00 / VPC : lundi au samedi de 10h00 à 19h00

LE SPÉCIALISTE DE LA VENTE PAR CORRESPONDANCE DEPUIS 4 ANS

PC CD ROM

7TH GUEST + DUNE	389
200 PERSONNALITES POLITIQUE	409
ACES OF THE DEEP - VF	349
ACROSS THE RHINE	NC
AL QUADIM - VF	329
ALIEN BREED TOWER ASSAULT	NC
ALONE IN THE DARK 1+2 - VF	389
ALONE IN THE DARK 3+1 - VF	389
ARMORED FIST	379
BATTLE BUGS	NC
BATTLEDROME	NC
BIOFORGE	NC
CENTRAL INTELLIGENCE	299
CHAOS CONTROL	NC
CRIME PATROL	429
CREATURE SHOCK	NC
COLONIZATION - VF	329
CYBERSPACE	NC
CYCLONES	NC
CYCLE MANIA	299
D-DAY, 6 JUIN 1944	369
DRAGON LORE - VF	369
DELTA V	329
DESCENT	NC
DOOM 2	409
DREAMWEB	359
EARTH SIEGE	NC
ECSTATICA - VF	319
F-14 GOLD	309
FALCON GOLD	329
FIFA SOCCER	289
FIGHTER WING	NC
FLYING NIGHTMARES	NC
FORTRESS OF DR RADIAKI	349
HELL	399
INFERNO (EPIC 2) - VF	389
INHERIT THE EARTH	359
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	369
ISHAR 3 - VF	339
KING QUEST ANTHOLOGIE	329
KING QUEST VII - VF	NC
KYRANDIA 3 - VF	289
KLICK & PLAY	369
L.B.A. - VF	389
LARRY COLLECTION	329
LODE RUNNER - VF	299
LOST EDEN	NC
MAGIC CARPET - VF	409
MARC VA A CYBERVILLE - VF	299
NASCAR RACING	NC
NOVASTORM - VF	319
PGA TOUR GOLF 486	399
PINBALL DREAMS DELUXE	249
POLICE QUEST 4 - VF	339
PRIVATEER + STRIKE COMMANDER	379
PSYCHOTRON	329
RETURN TO RING WORLD	389
RISE OF THE ROBOT	389
QUARANTINE - VF	339
SAGA OF ACES	329
SAM & MAX - VF	359
SEAWOLF	319
SIM CITY 2000 - VF	339
SPACE QUEST ANTHOLOGIE	329
STAR TREK, 25TH ANNI. - VF	339
STAR CRUSADER	339
STONE KEEP	NC
SUPERKARTS	319
SYNDICAT PLUS	389
SYSTEM SHOCK ENHANCED	NC
THE LAST DYNASTY	NC
TRANSPORT TYCOON - VF	329
UNDER A KILLING MOON - VF	389
UNIVERSE	NC
US NAVY FIGHTER	NC
VISTAPRO 3.0	469
WARCRAFT	349
WING ARMADA	299
WING COMMANDER 3 - VF	439
WINGS OF GLORY	NC
WORLD CUP GOLF	339
WOODSTOCK	299
WOODRUFF - VF	NC
WORLD OF KEEN	330
X-WING CD COLLECTOR	339

LES HITS DU MOIS

WARCRAFT — 349F

L.B.A - VF — 389F

WING COMMANDER 3 - VF — 439F

MATERIEL PC

• CARTE REEL MAGIC	3390
• SOUNDBLASTER 16 MCD	999
• SOUNDBLASTER 16 MCD AVEC ASP	1439
• SOUNDBLASTER AWE32	1999
• SOUNDMASTER+	510
• LECTEUR CD ROM PANASONIC 562 B + DRAGON LORE + ARMORED FIST	1489
• MOUSSE MAN CORDLESS LOGITECH	549
• SCANNER A MAIN MINISCAN COLOR	1949
• SCANNER CD A4 - 1200 DPI 16 MILLIONS DE COULEURS	4339
• LECTEUR CD ROM TRIPLE VITESSE MITSUMI SX 300 IDE	1359
• LECTEUR CD ROM QUADRUPPLE VITESSE PLEXTOR SCSI	4599
• MODEM POCKET FAX DE NOVAFAX 14400 BAUX	1690
• KIT CD PUISSANCE 16 SOUNDBLASTER 16 + LECTEUR CD ROM 562 B AVEC + DRAGON LORE + ARMORED FIST	1999
• DOUBLEUR DE JOYSTICK	119
• SOURIS PILOT LOGITECH	219
• KORG WAVE	969
MANETTES PC	
FLIGHTSTICK	340
FLIGHTSTICK PRO	539
JETSTICK	320
CONTROL PAD	130
WINGMAN EXTREME	359
GAME THRUSTMASTER	
• WEAPON CONTROL SYSTEM	1049
• RUDDER CONTROL SYSTEM	1090
• VOLANT FORMULA T1	1149
• F-16 FLCS	1059
• FLIGHT CONTROL SYSTEM PRO	999

PC DISQUETTES

1942, PACIFIC AIR WAR	299
ACROSS THE RHINE	309
AL QUADIM - VF	329
ALIEN LEGACY	279
ARMORED FIST	329
BATTLEDROME	NC
BATTLES ISLE 2 - VF	349
BATTLE BUGS	289
CANNON FODDER + T-SHIRT	259
CHAOS ENGINE	249
COLONIZATION - VF	329
COMMANCHE + DISK 1	340
CORRIDOR 7	159
CYCLONES	NC
DESCENT	NC
DELTA V	329
DOOM (SHAREWARE)	75
DOOM 2	299
DAWN PATROL	NC
DREAMWEB	359
FIFA SOCCER	279
FLIGHT SIMULATOR 5 - VF	339
FORTRESS OF DR RADIAKI	349
FPS BASEBALL	NC
GREAT NAVAL BATTLE II	339
HARPOON 2	319
HOKUM KA 50	NC
INDY CAR	259
ISHAR 3 - VF	249
JUNGLE STRIKE	299
LODE RUNNER - VF	299
MANCHESTER UNITED	229
MASTER OF ORION	289
NASCAR RACING	349
NCAA BASKET	299
OUTPOST - VF	299
OVERLORD - VF	349
PACIFIC STRIKE	289
PARADOX	NC
PHOENIX FIGHTER	NC
QUARANTINE - VF	339
RAPTOR	269
RAVENLOFT - VF	339
RISE OF THE ROBOTS - VGA	319
SEAWOLF	309
SIM CITY 2000 - DISK	109
SIM CITY 2000 - VF	289
STAR CRUSADER	299
STAR TREK, JUDGEMENT RITES	339
STONEKEEP	NC
SUBWAR 2050	269
SYSTEM SHOCK - VF	309
THEME PARK - VF	339
TIE-FIGHTER	259
TRANSPORT TYCOON - VF	329
UNIVERSE	NC
WARCRAFT - VF	349
WING ARMADA	299
WINGS OF GLORY	NC
WORLD CUP USA 94	239
X-WING + DISK 1	350

PROMO A 99 F !!!

- ALONE IN THE DARK
- BRUTAL SPORT FOOT
- HEROES OF THE 357 TH
- HOME ALONE 2
- THE GOD FATHER
- SHADOW CASTER
- STAR CONTROL II
- WING COMMANDER ACADEMY

AMIGA

AMIGA	STANDARD	1200	CD 32
ALADDIN	NC	NC	NC
ALIEN BREED TOWER ASSAULT	NC	199	NC
BENEATH A STEEL SKY - VF	249	-	229
BRIAN THE LION	149	159	209
BRUTAL SPORT FOOT	-	-	149
CANNON FODDER	240	-	249
CLUB FOOTBALL MANAGER	269	-	-
CHAOS ENGINE	-	-	229
D-DAY, 6 JUIN 1944	309	-	-
DISPOSIBLE HERO	199	-	239
DRAGONSTONE	NC	-	229
FIELDS OF GLORY	239	239	249
FIFA SOCCER	NC	-	-
FOOTBALL GLORY	199	209	-
GLOBAL EFFECT	-	-	149
GUNSHIP 2000	-	259	230
IMPOSSIBLE MISSION 2025	249	259	230
ISHAR 3 - VF	259	269	-
K 240	229	-	NC
KICK OFF 3	249	259	NC
KING QUEST VI - VF	279	-	-
L'ARME FATALE	99	-	-
LITIL DIVIL	-	NC	240
MEGARACE	-	-	NC
MR NUTZ	189	-	-
OVERLORD	NC	-	-
PARADOX	NC	-	NC
PREMIER MANAGER 3	NC	-	NC
RISE OF THE ROBOTS	329	359	289
ROBINSON REQUIEM - VF	249	249	-
SENSIBLE SOCCER 94	149	-	-
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	NC	NC	-
SETTLERS - VF	289	-	-
SIERRA SOCCER	199	-	-
SIM CITY 2000 (4 Mo)	-	269	NC
SIMON LE SORCIER - VF	309	329	NC
SLEEPWALKER	-	-	149
STAR TREK, 25TH ANNIVERSERY	NC	NC	NC
STARLORD	239	-	-
SUBWAR 2050	-	259	239
SUPER STARDUST	NC	279	289
SYNDICATE - VF	219	-	-
T F X	-	NC	NC
THEME PARK	259	259	-
TROODLERS	170	-	-
TROLLS	-	-	149
UFO - VF	NC	259	219

ACCESSOIRES

ALIMENTATION AMIGA	490
EXT. 1 MO, EXTENSIBLE A 9 MO, AVEC EMPL. COPRO. A1200	1449
EXT. 4 MO, EXTENSIBLE A 8 MO, AVEC EMPL. COPRO. A1200	1959
EXTENSION 1 MO AMIGA 500+	430
EXTENSION 1 MO AMIGA 600	449
EXTENSION 1 MO MEGABOARD AMIGA 500	539
EXTENSION 1,5 MO AVEC HORLOGE AMIGA 500	839
EXTENSION 512 KO AVEC HORLOGE AMIGA 500	259
EXTENSION 512 KO SANS HORLOGE AMIGA 500	239
LECTEUR EXTERNE 3,5 AMIGA	499
LECTEUR INTERNE 3,5 ATARI	789
LECTEUR INTERNE 3,5 AMIGA 500	449
LECTEUR INTERNE 3,5 AMIGA 600	459
MANETTE FAST WINNER TURBO 2 AMIGA/ATARI	60
MANETTE PADDLE COMPETITION PRO AMIGA CD32 / A 1200	209
MANETTE SPEEDKING ANALOGIQUE AMIGA / ATARI	150
MANETTE SPEEDKING AUTOFIRE AMIGA / ATARI	130
SCANNER AMIGA	929
SOURIS AMIGA / ATARI	139
SOURIS CNIC MOUSE	159

MACINTOSH

GABRIEL KNIGHT	299
GOBLINS 1,2 OU 3	289
INCA	390
LODE RUNNER	NC
LOST IN TIME	329
PINBALL CRYSTAL CALIBURN	409
POPULOUS 2	369
POWERMONGER	NC
QUEST FOR GLORY 4	349
SIM CITY 2000	299
SIM LIFE	149
STAR TREK	309
THEME PARK	319
CD ROM	
200 PERSONNALITES POLITIQUE	409
7TH GUEST	490
MYST	340
REBEL ASSAULT	389
TETRIS GOLD	NC
THEME PARK	339
RETURN TO ZORK	309
MANETTES THRUSTMASTER	
RUDDER CONTROL	1139
WEAPON CONTROL	1049
FLIGHT CONTROL SYSTEM PRO	1049

ATARI

3 DO

NOUS CONSULTER AU 45 66 09 90

CD ROM «ADULTS» PC & MAC

3D BEAUTIES	269
A PUSSY CALLED WANDA 2	279
BIKER BABES	279
BRIGITTE LIVE	599
CURSE OF THE CATWOMAN	279
CLIMAX	179
ERUPTION	179
EXOTIC EXTASY	179
GIRLS OF PEASURE	179
HOUSE OF DREAMS	279
PRATY TIME	179
SMASHING	179
SAKURA (PC)	149
SEYMORE BUTTS	439
TIGHT SQUEEZE	179
TOP HEAVY	179
VIRTUA ESCORT	459
VIRTUAL VEGAS	309
WIDE OPEN	179

D'AUTRES TITRES SONT DISPONIBLES TÉLÉPHONEZ-NOUS AU (1) 45 66 09 90

Prix susceptibles d'être modifiés / Offre valable dans la limite des stocks disponibles

STOP SUR LES NOUVEAUTES*
*titres grisés

BON DE COMMANDE à expédier à FUNWARE - 11, rue Oudinot - 75007 PARIS

QTE	TITRES	PRIX
	FRAIS DE PORT Expédition colissimo + recommandé	
	TOTAL A REGLER	

Nom ....

Adresse ....

....

Code postal .... Ville ....

Téléphone .... N° Client (facultatif) ....

REGLEMENT :
- Je joins ❑ Chèque bancaire ❑ CCP ❑ Mandat lettre
- Je paierai à réception ❑ Contre remboursement (+35F)
- Je paie par Carte Bleue / Interbancaire

I_I_I_I_I I_I_I_I_I I_I_I_I_I I_I_I_I_I

N° Date d'expiration : I_I_I_I_I Signature obligatoire :

FRAIS DE PORT : • LOGICIELS : 30 F • MATERIEL ET ACCESSOIRES : 60 F VOTRE MATERIEL DE JEUX : ....

Pour les CD ROM "X", je certifie être majeur. SIGNATURE



Cyberia

PC CD

Cyberia pas mieux.



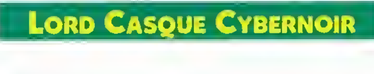
Entre Novastorm et Lawnmowerman, Cyberia nous annonce un futur prometteur pour le support CD. Jusque-là, je n'étais pas un farouche partisan de ce genre de soft où l'on subit plus que l'on agit. Cependant, il faut reconnaître que Cyberia, c'est cyberbien.



Un shoot'em up, d'accord. Mais quel graphisme !

+ Le graphisme
L'animation
La bande-son

– La durée de vie

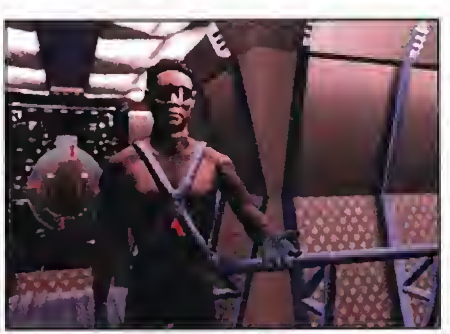


L'aventure débute à l'aube de l'année 2027. Allez donc savoir pourquoi, mais dès que je teste un jeu futuriste, il se déroule une fois sur deux en 2027. Ils se sont tous entendus sur la date, ou quoi ? C'est vrai ça, qu'est-ce qu'elle a de plus que les autres ? Et 2022, c'est pas beau ça comme date ? Je ne voudrais par remuer le couteau dans la plaie, mais 2046 est tout bonnement magnifique. Non mais, regardez-moi ce 6 hiératique et souverain. Ça c'est une date ! Et voilà que l'on nous sort un petit 2027 sans ambition. Ah, la vache, ça me fout en l'air ce genre de truc. Enfin, allons-y pour 2027. En cette année peu recommandable, la Terre vient de sortir de sa plus grosse crise géopolitique (2085, ça en jette aussi, non ?). L'économie est au plus bas, les aides sociales inexistantes, et le monde se meurt à petit feu. Comme dans toute situation similaire, quelques cerveaux mal intentionnés tentent de profiter de la situation et de s'emparer du contrôle de la planète (et 2050, c'est de la merde ?). Afin de mieux lutter contre ce fléau, les divers gouvernements du monde unissent leurs efforts pour créer un organisme de défense et de sauvegarde de la liberté : le FWA (en anglais, Free World Alliance).

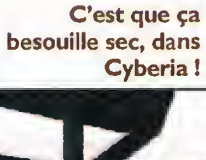
En ce qui vous concerne, vous incarnez Zak, un jeune pirate surdoué sur le point de "cracker" un jeu du domaine public sur CPC 6128. Comme vous vous faites gauler, le patron de la FWA vous laisse le choix : ou bien vous travaillez pour lui, ou c'est la taule (quoique pour un soft du domaine public... il vous a bien eu le bougre !). Vous choisissez donc la FWA. On n'est jamais trop prudent.

Le mercenaire

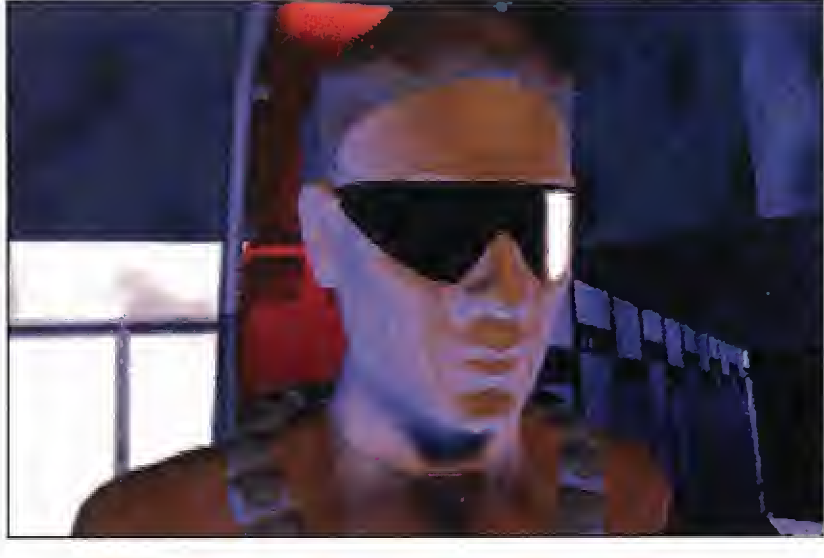
William Devlin, le boss de la FWA, vous procure l'équipement requis pour votre mission et vous livre, de vive voix, de brèves instructions. En clair et sans décodeur, Pertuiofent, dvos devfz fibo suyerùi I lks ... pardon, c'est pas le bon code.... Ah, le voilà ! Pour commencer, vous devez vous rendre dans une cellule secrète du Pentagone, où vous attend un hovercraft qui vous emmènera directement dans l'Atlantique Nord, et plus précisément dans la base d'un mercenaire dénommé Santos (et dire que tout ceci aurait pu se passer en l'an 2349 ! Quel gâchis !). C'est précisément là que débute le jeu. Votre Hovercraft entre doucement dans le hangar, s'immobilise - s'arrête même, n'ayons pas peur des mots -. Vous ouvrez la porte et posez un pied sur le quai. Après mûre réflexion, vous y posez le deuxième. C'est alors qu'une voix vous invite à vous rendre vers la porte de droite afin de procéder à quelques vérifications. J'en profite pour ouvrir une parenthèse sur la bande-son



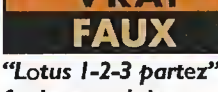



C'est que ça besouille sec, dans Cyberia !





Des éclairages et des prises de vue dignes de celles d'un grand cadreur.



"Lotus 1-2-3 partez" fut le record des ventes sur Amiga en 1993.
FAUX
dans son test Top Gear 2, Léo de Urlevan dit n'importe quoi. Mais le salon, la fatigue, tout ça...

du jeu. Cette voix hyper réaliste à l'écho métallique est l'œuvre de Thomas Dolby, un ingénieur du son réalisateur/compositeur/auteur de nombreux tubes pop de la chanson anglaise (il fait pas le ménage par hasard ?). Contrairement à ce que j'ai pu écrire le mois dernier dans la preview, il n'a visiblement aucun rapport avec les systèmes de filtres Dolby. Mais bon, on s'en fout complètement, vu que les bruitages et les musiques du jeu sont tout bonnement excellents. Ça n'a pas l'air, comme ça, mais le son joue un rôle très important dans le succès d'un jeu. Essayez par exemple de jouer à Doom sans bruitage. C'est archi nul et le soft, aussi visuel soit-il, perd pratiquement tout son intérêt. Générateur d'ambiance, il est en tout cas, dans Cyberia, un facteur indispensable au maintien d'un réalisme hyper poussé et digne d'un film de science-fiction ridley scottien (vaut mieux que deux tu l'auras). Bref, une bande sonore comme il serait bon d'en entendre plus fréquemment. Fin de la parenthèse.

De l'image de synthèse first class

Vous vous dirigez donc vers la fameuse porte de droite où vous attend une charmante demoiselle chargée de vous confisquer votre arme. Je me permets d'ouvrir une seconde parenthèse sur le système d'arborescence utilisé pour faire évoluer Zak (j'aime bien ça, les parenthèses. Tiens j'en rajoute)))). Notre Albert synthétique avance de lui-même selon une séquence 3D précalculée jusqu'à ce qu'il atteigne un nœud. La main vous est alors redonnée pour que vous puissiez choisir l'une des directions proposées, ou déclencher une action si tel est le cas. Dans l'exemple qui nous concerne, vous pouvez soit remettre votre arme comme la plantureuse poupée vous le demande, soit continuer votre chemin. selon le choix effectué : le devenir de l'aventure s'en trouve alors bouleversé. En

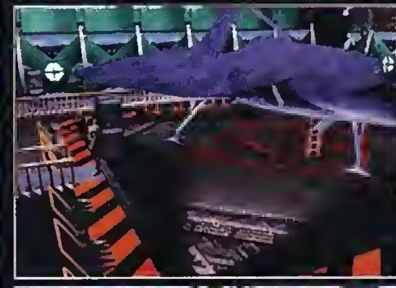


La moins réussie des séquences arcade.

tips

AVANT DE DÉCOLLER, RENDEZ-VOUS SOUS L'AILE DROITE ET DÉSAMORCEZ LA CHARGE EXPLOSIVE EN UTILISANT UN SCAN DE MATIERE.

















"Excel-Haaan" n'est pas non plus un mélange de tableur et de simulation pornographique.
VRAI
Léo fera moins le mariole au bouclage, car on en est encore loin.

A la fois beau et intéressant, Cyberia





L'animation ne saccade pas d'un poil sur DX 33 avec lecteur de CD



clair, soit tu obéis, soit tu péris. Fin de la seconde parenthèse. Mieux vaut coopérer en lui remettant le chargeur de la pétoire. Comme dans un véritable film, toutes les actions sont vécues à l'écran avec de multiples angles de vue. Une bonne occasion pour souligner l'incroyable précision du graphisme et le réalisme de la cynématique des mouvements. La démarche, les prises de vues, les décors... du vrai travail de professionnel. Vous défaites d'un geste rapide la recharge de votre laser pour l'envoyer à la blondasse qui le réceptionne d'un geste précis. De ma mémoire de testeur, seul Creature Shock, testé le mois dernier, apporte un tel naturel dans les mouvements virtuels des personnages vêtus de bits. Mais revenons à la suite de notre histoire. C'est alors que soudain... rien du tout. Ou plutôt si, la base du mercenaire se retrouve brutalement sous le feu des engins du cartel criminel. Selon les conseils de la belle, vous vous précipitez dans l'une des tourelles de tir. Une séquence vous montre vous-même en train de chevaucher le canon de la tourelle. Là encore, images de synthèse à gogo. Ça assure carrément. On ne peut malheureusement pas en dire autant de la séquence d'arcade qui suit. Vous vous retrouvez aux commandes de votre canon rotatif et devez viser les ennemis qui s'approchent. C'est pas très maniable, les bruits sont agaçants (uniquement dans cette phase, je vous rassure), et en mode "difficile", c'est quasiment infaisable. Les autres séquences d'action sont assurément plus réussies que celle-ci.



Jeu d'action ou d'aventure ?

Un peu des deux en fait. Cyberia se partage en effet en deux parties distinctes : de l'arcade pur et dur où il s'agit de survoler des paysages précalculés pour y détruire des ennemis, et une phase d'aventure à base d'énigmes et de réflexes. Ainsi, la phase de tir aux pigeons terminée, vous grimpez dans votre vaisseau pour survoler une étendue d'eau - allons-y carrément pour la mer ! - sur laquelle se déplacent des vaisseaux hostiles accompagnés d'un gros bateau plein de poils, d'antennes pardon. Votre seul rôle consiste à déplacer le curseur vers les cibles que désigne votre ordinateur de bord. C'est un peu léger, mais comme c'est super beau et la difficulté reste bien dosée, on se prend tout de suite au jeu. Si Novastorm, dont nous vous avions offert le premier niveau dans le Joy précédent sur le CD-Rom de démo, vous a bien branché, alors Cyberia va vous enchanter. Entièrement calculé sous Silicon Graphics, le graphisme est à hurler de bonheur tant il est parfait. De plus, le système utilisé par Interplay pour le codage des séquences ne paraît pas limité à une seule palette de 256 couleurs, comme l'imposent les fichiers FLI ou FLC d'Autodesk ; enfin, je le suppose, car à aucun moment les couleurs ne bavent ou se transforment en gros pâtés de dégradés mal appropriés. Les montagnes sont magnifiques, le ciel est bleu, tous les objets et autres bâtiments présents jouissent de couleurs franches et vives. Ces séquences d'arcade sont du reste entrecoupées par des scènes en vue extérieure destinées à précipiter l'action. Impressionnant ! Mais attention, car l'ordinateur ne vous signale pas que les ennemis et entoure également les véhicules et bâtiments alliés ou neutres. À vous de faire preuve de réflexe en faisant la bonne part des choses, pour ne pas perdre d'énergie (c'est drôle, mais buter un ami vous draine de l'énergie. Que voulez-vous, les choses sont ainsi faites !). Lorsque votre vaisseau atterrit sur la base rebelle, Albert Zak en ski de la Pomponnière en carton pâte entame une longue quête à travers les couloirs modernes à l'odeur de



ne manque pas d'atouts pour séduire.







Séquence action : il faut presser la barre d'espace à un moment précis pour surprendre l'homme au bandana.

plastique fraîchement moulé autour de charpentes en métal blindé (mais qu'est-ce que je délire, là ?). Bref, vous devez diriger notre homme dans le complexe ennemi, jusqu'à ce qu'il atteigne son but : Cyberia. Cette arme surpuissante se trouve au fin fond du bâtiment souterrain. Gardée par une armée de rebelles, cette machine infernale est aussi à l'abri des regard indiscrets grâce à un système d'alarme perfectionné. Entre les énigmes à résoudre (ouverture de porte électronique, par exemple) et les coups de laser destinés à dégommer les antagonistes, vous n'aurez pas une seule seconde de répit. Il faut aller vite et procéder avec intelligence pour déterminer l'emplacement de l'objet convoité. Comment s'y prendre ? En consultant par exemple le courrier électronique des habitants de la base, ou en scannant à l'aide des lunettes ultra modernes, la nature d'un objet. Ça ressemble un peu à du Alone in the Dark de par les multiples angles de vue mis en œuvre dans les enchaînements d'écran, à la différence près que l'on ne peut choisir sa destination qu'à partir des fameux nœuds cités précédemment. Les phases d'action pure, quant à elles, nécessitent simplement que vous appuyiez sur la barre d'espace à un moment précis. Selon le niveau de difficulté choisi, les énigmes seront toujours les mêmes, en plus ou moins corsé. Le désamorçage d'une bombe peut de ce fait nécessiter plus ou moins de manipulations, elles-mêmes déterminées par une démarche logique élaborée à partir d'une analyse infrarouge de l'explosif vous faisant obstacle. De salle en salle, de piège en piège, avec courage et obstination, aidé par la sauvegarde automatique, vous arriverez au bout de vos peines. Bien qu'il ne s'agisse que d'une "petite aventure" en aucun point comparable à un logiciel dont ce serait le simple but (un jeu d'aventure, faut pas avoir peur des mots, osons !), le niveau de réalisation de l'ensemble et l'ambiance qui s'en dégage rendent le challenge palpitant. On peut tout de même émettre un regret en ce qui concerne la durée de vie du produit, hélas trop courte, comme d'habitude pour ce genre de super production. Plus complet que Creature Shock, plus réussi que Novastorm, Cyberia risque bien d'en séduire plus d'un.

EDITEUR : Interplay • DISTRIBUTEUR : Ubi Soft • TEL : (1) 48.18.50.00 • NOTICE : VF, 1 joueur, config. minimum : 486 SX, lecteur CD double vitesse • CONFIG. RECOMMANDÉE : 486 DX2, VGA Local Bus

L'une des plus belles réalisations disponibles, à base d'images de synthèse.

TECHNIQUE 90 INTERET 79





Vous devez synchroniser votre saut avec le mouvement des pales de ce gros ventilateur.

VRAI FAUX

Avant, dans les familles pauvres d'Italie, on coupait les glaouïs des jeunes garçons qui chantaient bien pour en faire des castrats. Un film retrace la vie de l'un d'eux, Farinelli. Problème : il n'y a plus de castrat aujourd'hui (bien qu'on en soupçonne quelques-uns au sein de la rédaction). Comment reproduire la voix de Farinelli ? C'est une chanteuse lyrique qui la lui prête.

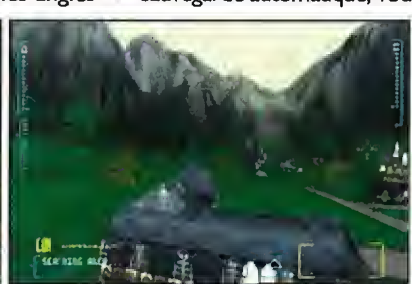
FAUX

ils ont enregistré successivement les voix d'un chanteur haute-contre et d'une soprano (les registres les plus élevés), puis un ordinateur s'est chargé de faire une seule voix à partir de ces deux-là. Il a fallu deux ans pour parvenir à ce résultat.

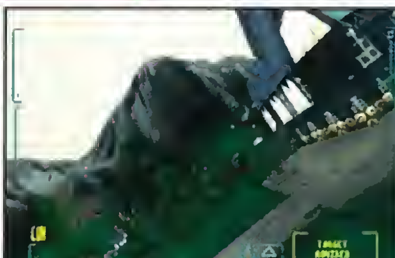
REMARQUES

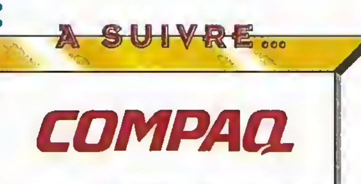
Testé sur 486 DX33, CD-ROM double vitesse.













PC CD-ROM

Schnibble mais azimuté




Très "Gobliiins" dans sa présentation, ce jeu d'aventure facile à utiliser, bénéficie de trois atouts de taille : son humour, la qualité des animations et la bande-son.





MOULINEX



Il était une fois, dans la ville de burchtenschla... euh... il était une fois, dans une cité au nom imprononçable, un personnage du nom de Woodruff. Il vivait tranquillement auprès de son père, le professeur Azimuth, et de son nounours. Comme tous ceux de sa race, les bouzouks, Woodruff et son père coulaient des jours heureux. Hélas, les hommes du Déconnetable firent irruption dans la vie et la demeure du professeur, et l'enlevèrent. Azimuth n'eut que le temps de mettre à Woodruff un casque étrange, sa dernière invention, et de cacher le tout, enfant et casque, dans une caisse.

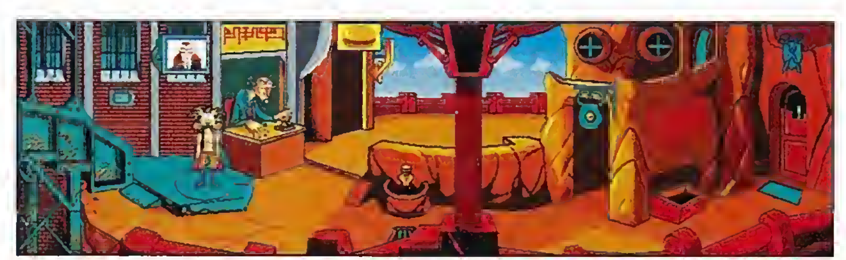
À l'abri des hommes du Déconnetable, Woodruff assista à l'enlèvement et au massacre de son nounours. Voilà pour l'intro et la background. Lorsque commence le jeu, Woodruff est subitement transformé en adulte par la machine de son père, mais l'engin ne devait pas être très au point, car le héros se retrouve avec la cervelle en capilotade. Impossible de se rappeler quoi que ce soit, à part un seul mot : Schibble. Autrement dire, impossible de se rappeler quoi que ce soit de cohérent.

Avec son début d'histoire aussi dramatique que "Les Misérables" revisités par Tex Avery, Woodruff est un jeu complètement loufoque, très proche de l'univers de Goblins. Du reste, c'est la même équipe de développeurs qui l'a réalisé, et l'on sent le souffle épique, pour ne pas dire le vent de folie, qui les a décoiffés pendant sa réalisation.

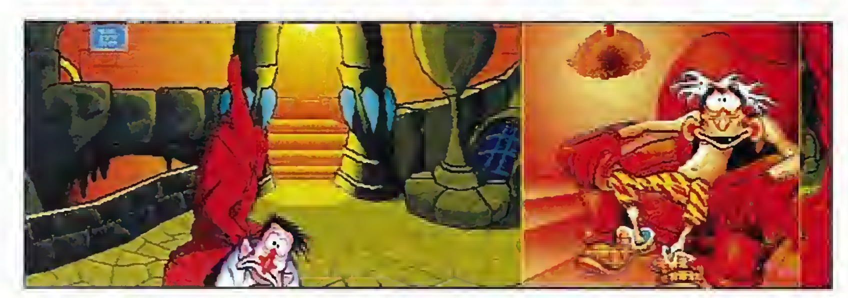
Dessin animé interactif

Prenez le concept de film interactif, enlevez le film et remplacez-le par des dessins qui bougent : voilà le dessin animé interactif (brillante analyse, non ?). Différence de taille entre film et dessin animé. Ce genre permet en effet de se livrer à toutes les pirouettes "scénariques" possibles, et là où le film interactif se révèle être souvent un jeu et un film raté, Woodruff est une belle réussite. Pour se déplacer dans le jeu et intervenir dans les différents tableaux, rien que de plus simple : on





Pour aller d'un écran à l'autre, certaines transitions se font par scrolling.

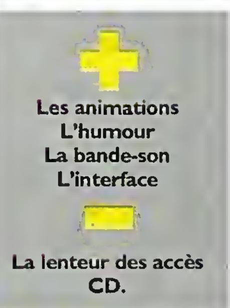




Lorsque le scénario le nécessite, un personnage animé apparaît dans une fenêtre. Ce principe donne lieu à de nombreux gags.
19 Humour distancié oblige, Woodruff se retrouve hors du jeu, juste sous l'écran de titre ! Du Gottlib, vous dis-je !

Le professeur Azimuth, père de Woodruff, a été enlevé, et pire que cela, son nounours a été sauvagement assassiné. Lorsque commence le jeu, Woodruff, qui a grandi très rapidement, ne se souvient plus que d'une chose : Schnibble. C'est quoi ? c'est qui ? À vous de l'aider dans sa quête.





clique. N'allez pas croire qu'il s'agit là de se livrer à une série de manœuvres compliquées nécessitant de choisir la bonne action parmi un menu. Non, non, on clique juste et c'est tout. Si l'on clique sur un objet, on le ramasse, si l'on clique sur un personnage, on lui parle, et si l'on clique sur un élément de décor, sa description s'affiche en bas de l'écran. Seule sophistication, lorsqu'on souhaite utiliser un objet, il faut aller le chercher dans le menu inventaire. Indéniablement, Coktel a voulu réaliser avec ce produit un jeu simple d'emploi, utilisable par tous. Mais qu'on ne s'imagine pas pour autant que "simple" signifie "simpliste". Woodruff reste un jeu d'aventure à part entière, peut-être un peu moins tordu qu'un Space Quest, mais d'un niveau de difficulté suffisant.

Il faut dire que le scénario nous plonge dans un univers assez déconcertant. En vous déplaçant dans le jeu, vous découvrirez des lieux pittoresques habités de personnages non moins pittoresques : ruelle des Pochtrons, place du Brotoflatron, boutique Cui-Cui Ouah-Ouah et autre place de la Fontaine à Sec. Vous utiliserez également des objets insolites, comme le Météozon, le Tobozon et devrez vous livrer à des actions non moins insolites, comme passer un examen de respiration, vous balader sur le titre du jeu, ou encore partir à la recherche d'un peu de pulpe de Bluxtre. Il faut dire que le maître-mot de ce jeu, c'est la distanciation. Euh, comment vous expliquer ça ? Disons que de temps en temps, une action permet de sortir du cadre strict du jeu, et euh... Bon, quelques exemples : si vous partez du bar par la route de gauche, vous allez vous retrouver dans la page de titre du jeu ! Ça fait un peu penser au loup de Tex Avery qui sort de la pellicule. Autre exemple : à un moment, vous ramassez un objet assez particulier : le Tobozon. Pour illustrer la scène, une fenêtre apparaît dans laquelle on voit le graphiste du jeu expliquer d'un air effaré : "Alors là, il va falloir que je dessine un bouzouk qui remet un Tobozon à Woodruff. Comment je vais faire ?". Dernier exemple : vous cliquez sur un tas de plumes pour les ramasser. On voit alors une scène qui se passe dans le

+
Les animations
L'humour
La bande-son
L'interface

–
La lenteur des accès CD.

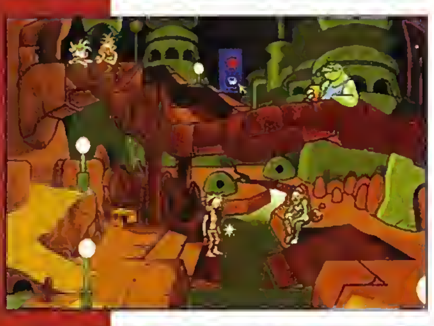
Les cinq premières minutes de jeu



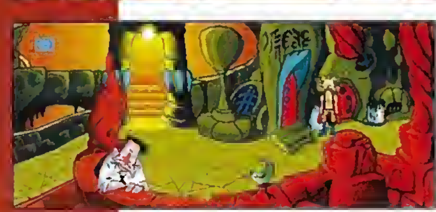
En sortant de chez lui, Woodruff doit ramasser un bouton. C'est l'œil de son nounours, qu'il va venger. Pour ramasser un objet, parler ou se déplacer, il suffit de cliquer. Justement, cliquons et en route vers la droite !



Ici, on ne fait que passer, mais il faudra revenir pour donner une photo à la jeune fille qui tricote.



Lancer un écrou sur le personnage. Ce dernier vous renvoie une botte. À l'aide de la botte, faites tomber l'autre botte posée sur le toit du premier écran, et en route !



Ruelle des Pochtrons, prenez les plumes et entrez dans le bar. À vous de jouer maintenant.

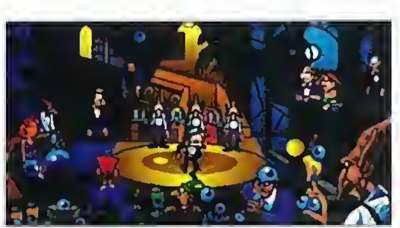


Dans bar, il faut parler à de nombreux personnages.



Le Tobozon est un vidéophone portable. En cours de jeu, on récolte différents numéros de téléphone.







REMARQUES

Le scénario rappelle un peu celui de "Les Courants de l'espace", d'Isaac Asimov : héros amnésique, ville basse et ville haute, fonctionnaires tout puissants. Tant mieux, c'est un bon scénario !



futur : c'est Woodruff, devenu un vieux grand-père édenté, qui raconte à ses petits-enfants : "Alors, je pris une poignée de plumes".

Paow ! Plop ! Wiiizzz !

À l'image, cet univers de cinglés passe très bien car le graphisme et les animations ont été extrêmement soignés. Les écrans, très complexes, fourmillent de détails. Pour ceux qui connaissent, ça ressemble un peu à Dubout. Lorsqu'on ne fait rien, des animations hilarantes se déclenchent : le héros se met à faire de la gymnastique, il danse, il sautille, etc. Pareil en ce qui concerne le décor : des gens apparaissent aux fenêtres, des sous-marins sortent leur périscope dans la moindre flaque d'eau, des arrêtes de poissons nagent dans des rivières d'acide. Bref, c'est très mignon, très riche et très rigolo.
Le plus fou, c'est que les animations en question sont parfaites, pas du tout saccadés et surtout très coulées dans les mouvements, bref très cartoon. Seul défaut, c'est que tout cela doit prendre pas mal de place en mémoire, et que le temps de chargement entre deux écrans est un peu longuet. Heureusement, un petit dessin rigolo permet de patienter le temps que le CD-Rom et Windows aient rassemblé leurs troupeaux de données.
Dans un dessin animé, la bande-son est très importante, et là aussi, le résultat est convaincant : les personnages s'expriment tous en français, avec des voix rigolotes sans être caricaturales. La section bruitage, elle aussi fort bien soignée, contribue également à rendre encore plus attachants les lieux dans lesquels on se déplace. Enfin, il faut signaler que la musique, superbe, bénéficie de sons eux aussi excellents, et qu'en terme de composition, les morceaux sont vraiment très balaises.
Ainsi donc, voilà un jeu drôle, simple d'emploi, intéressant, beau à entendre et à voir, et en français. Que demande le peuple ? Une suite

EDITEUR : Coktel Vision • TAILLE : 90 Mo SORTIE : Sept. • DISTRIBUÉ PAR : Coktel Vision (1) 46.01.46.00 Notice VF, 1 joueur, 486 33 Windows.

Woodruff est un jeu rigolo comme tout, tant en ce qui concerne le déroulement de l'histoire que les animations, dignes de celles d'un dessin animé. Les spécialistes du genre aventure trouveront peut-être l'interface simplette, mais les autres vont se régaler.

TECHNIQUE 82 · INTERET 88

399F ?*...DEPECHEZ-VOUS !

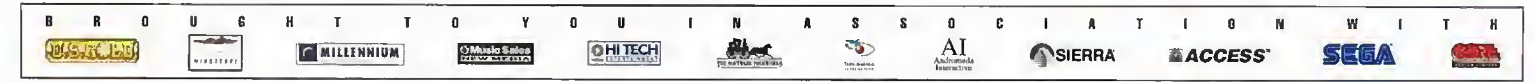


16 TITRES 10 CD 1 COFFRET



Ce coffret multimédia contient une variété de CD de référence en tout genre : Sports, jeux, divertissements...Un must pour tous les utilisateurs de PC CD-ROM. 1 coffret exceptionnel pour toute la famille.

BROUGHT TO YOU IN ASSOCIATION WITH



*DISPONIBLE DES AUJOURD'HUI...CHEZ:

BON DE COMMANDE EXPRESS : à envoyer à **CLUB GAMES**, 35, rue de Turbigo - 75003 Paris

Nom : Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Tél. :

(US 1)

NOMS			PRIX
PACK CD 16 TITRES	☐	☐	399 F
	☐	☐	
	☐	☐	
FRAIS DE PORT UNIQUE			49 F
TOTAL			448 F

Les chèques sont à libeller à l'ordre de SDMH CONSEIL

REGLEMENT : ☐ **CHEQUE** ☐ **MANDAT LETTRE** ☐ **CARTE BLEUE**

N°

Date d'expiration : __ / __

Signature :

(Parents pour mineurs)

SDMN CONSEIL, SARL au capital de 50 000 F- RCS Paris B 394 824 585



Tower Assault

A 1200

Un shoot'em up épatant, un shoot'em up intelligent !

Après Alien Breed et Alien Breed 2, voici que Team17 remet le couvert avec une troisième mouture de son célèbre shoot'em up. Plus qu'une réelle évolution, Tower Assault marque surtout le gommage des derniers rares défauts qui entravaient les deux premiers épisodes. Mais comme ces derniers étaient (et restent) excellents, nous n'allons pas nous en plaindre !



VRAI FAUX

Une nouvelle machine française dotée de deux processeurs Power PC sortira mi-95.
VRAI
Jean-Louis Gassée, depuis Silicon Valley où il s'est installé, vient de créer Be Incorporated, dont la puissance serait comparable aux stations de travail professionnelles. La bécane, dont le système d'exploitation reprend un doigt de Microsoft Windows et une pincée du Système 7 (Apple), coûtera aux alentours de 10 000 F, et sera capable de communiquer avec les autres ordinateurs.

PINKY

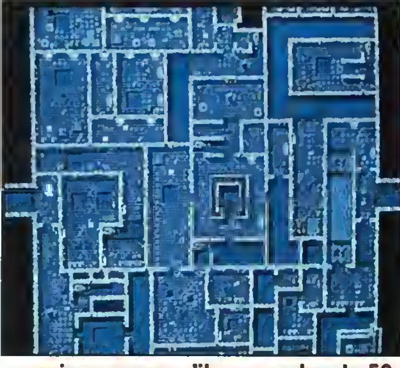
Chouette, les aliens sont de retour ! Enfin, quand je dis "chouette", il convient tout de même de relativiser. Tout dépend en effet du point de vue où l'on se place : pour les malheureux marines que vous allez à nouveau incarner, il faut bien reconnaître que ce n'est guère de chance. Depuis le temps qu'ils se coltinent tous les aliens des quatre coins de la galaxie, ils doivent commencer à maudire Ridley Scott, ceux-là ! Après Alien Breed 2, ils pensaient bien que Team17 allait interrompre la série, qu'ils allaient pouvoir se reposer un peu, tout frais payés par le gouvernement, et raconter à leurs petits enfants comment ils avaient par deux fois sauvé le Monde tel que nous le connaissons.

Les enquêtes du Colonel Hips

"Rien du tout, tas de feignasses !", se sont-ils vu répondre par leur Colonel, "Nous sommes sans nouvelles de notre colonie minière Dzeta II !" "Vous allez immédiatement partir là-bas, car il semble que ce soit là à nouveau le travail de ces fichus aliens !"

- Qu'est ce qui vous fait penser cela, mon Colonel ? rétorquèrent nos deux bas-du-front, un rien déconfits.
- Eh bien, le dernier message que nous ayons reçu émanant de Dzeta II disait "Sommes en grand danger - stop - colonie pratiquement décimée - stop - cause inconnue - stop - vous faisons confiance pour envoyer bataillon et rétablir situation -"
- Et alors, il pourrait très bien s'agir d'un virus inconnu, ou quelque chose comme cela, non ?
- Bandes d'abrutis, mais vous n'avez donc rien compris ! Ce message est manifestement un faux, destiné à ramener sur la colonie de nouveaux stocks de chair fraîche
- Comment savez-vous cela, mon Colonel ?
- Espèces de larves en putréfaction ! Décidément, vous n'entraverez jamais rien à rien ! Tout simplement parce qu'ils ont commis une erreur grossière. Le télégramme spatial stipulait bien "vous faisons confiance pour rétablir la situation". Or, seul un extraterrestre peut accorder sa confiance à un militaire ! Ce sont donc ces sales bêtes qui ont rédigé le message !

Là, les deux terreurs ont bien senti qu'ils étaient un peu coincés. Ils en ont éga-



Imaginez-vous qu'il y en a plus de 50 comme ça, regorgeant de pièges et de monstres tapis dans l'ombre.



Vérifiant d'une main tremblante que leur chargeur est bien enclenché dans leur fusil d'assaut, les deux hommes s'apprêtent à faire leur entrée dans l'une des tours du complexe. Qui sait ce qui vous attend ?

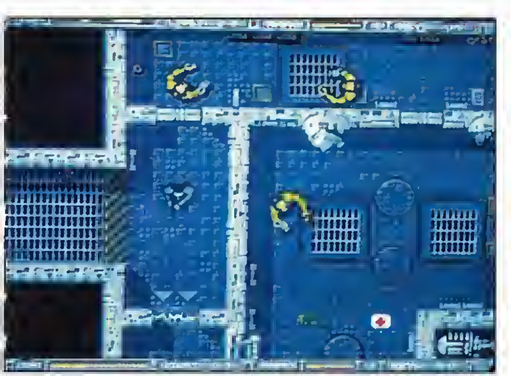




Qu'est -ce que je suis venu faire dans cette galère, moi ?



Une salle secrète ! Celle-ci me semble de surcroît richement dotée.



Maintenant parvenu aux quartiers militaires, les choses vont nettement se corser avec l'apparition de ces androïdes de surveillance en plus des parasites habituels.

lement profité pour comprendre pourquoi le Colonel était Colonel, et pas Sergent-Chef comme eux. C'est donc regonflés d'un sentiment de fierté légitime qu'ils bondirent dans leur vaisseau. Accessoirement, c'est aussi parce que le Colonel, en guise de conclusion, venait de leur stipuler fermement qu'il les mettrait immédiatement aux arrêts de rigueur, dans une cellule de deux mètres carrés et en compagnie de Lord Casque Noir, si d'aventure ils se trouvaient encore dans la base dans cinq minutes !

Un jeu à s'aliéner la SPA !

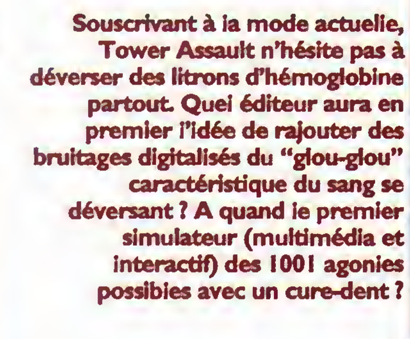
Bien évidemment, c'est à ce moment précis que vous allez prendre en main nos deux compères : après leur départ. Comme si la probable présence de hordes d'aliens gluants ne suffisait pas, les choses démarrent plutôt mal pour vous, puisque votre vaisseau est abattu, à votre grande stupéfaction, lors de son approche par les systèmes de défense automatisés de Dzeta II. Au démarrage de la partie, vous vous réveillez donc, couché par terre aux abords de la base, près de votre vaisseau dans un piteux état. Impossible de repartir, il va donc vous falloir découvrir ce qui s'est passé à Dzeta II, et trouver rapidement une solution. Malgré ce scénario plus ou moins fouillé (bien que j'aie tout de même pris quelques libertés avec l'histoire du télégramme, je vous le concède), Tower Assault n'est, comme ces deux prédécesseurs, pas du tout un jeu d'aventures, mais bien un shoot'em up. Mais il possède cependant la particularité d'intégrer de nombreux éléments d'un jeu d'aventures, tels que la recherche d'objets, où l'orientation au

VRAI
FAUX

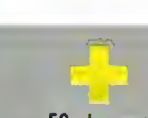
Tower Assault est compatible A500 et A1200, et s'il détecte un 68020 et le chip AGA lors du boot, le graphisme s'en trouve amélioré.

PAS SÛR

Car si c'est précisément ce qui est inscrit sur la boîte du jeu, la version qui nous est parvenue a toujours refusé obstinément de marcher sur notre A500.



Souscrivant à la mode actuelle, Tower Assault n'hésite pas à déverser des litrons d'hémoglobine partout. Quel éditeur aura en premier l'idée de rajouter des bruitages digitalisés du "glou-glou" caractéristique du sang se déversant ? A quand le premier simulateur (multimédia et interactif) des 1001 agonies possibles avec un cure-dent ?



50 niveaux gigantesques, il ne se sont pas moqués de nous !
Le mode multi-joueurs.
La non-linéarité du scénario.



De nouveaux monstres, décors, armes... cela ressemble plus à un très gros data-disk qu'à une réelle suite !



tips

■ LORSQUE VOUS VOUS TROUVEZ A L'INFIRMERIE, REPÉREZ, TOUT EN HAUT A GAUCHE, LES TOILETTES. MEME SI, SUR LA CARTE, IL NE SEMBLE RIEN Y AVOIR, UN TELEPORTEUR VOUS MENERA A UN ENDROIT AUTREMENT INACCESSIBLE. IMAGINEZ-VOUS UN PEU LA TETE DU TYPE QUI VA SOULAGER UN BESOIN PRESSANT ET SE RETROUVE TÉLÉPORTÉ EN PLEINE ACTION !



Abattu par un laser du système de défense automatique de Dzeta 2, vous voilà maintenant dans l'obligation de réussir votre mission. Une trèèès longue journée commence...

VRAI FAUX

Depuis l'avènement du Compact Disc et des mini-chaînes intégrées, la qualité sonore s'est grandement accrue. **VRAI**

Selon des audiophiles réputés, les anciens postes à lampes des années 30 sonnent autrement mieux que nos machines à transistars. Actuellement, un nombre croissant de "rétro-technos", qui comptent parmi leurs rangs des sommités de la hi-fi internationale, achètent à prix d'or ces vieux postes à Papa (NDLR : tout à fait subjectif, il y a toujours des crétins pour regretter le bon vieux temps. Ce sont les même qui achetaient, en 1970, des platines disques ésotériques à 50 000 balles avec des contrepoids partout).

coeur d'un labyrinthe qui viennent apporter un peu de liant à l'action, et c'est bien ce qui fait en grande partie sa force. Pour les plus anciens d'entre vous, mais qui auraient manqué les deux premiers épisodes d'Alien Breed, il convient de rappeler que Tower Assault reprend la visualisation ayant fait les beaux jours de Gauntlet, c'est-à-dire que vos personnages et les décors au sein desquels ils évoluent sont vus de haut, dessinés avec une fausse perspective. Pour les plus jeunes d'entre vous, qui ne connaissent pas Gauntlet mais ont joué aux deux précédents Alien Breed, eh bien, rien n'a changé, les quatre logiciels sont identiquement représentés, mais si vous êtes dans ce cas, vous vous fichez sans doute complètement de Gauntlet, irrespectueux de vos aînés que vous êtes !

Chérie, devine qui vient dîner ce soir ?

Vous évoluez de prime abord donc aux alentours de la base, à la recherche de l'entrée du complexe militaro-scientifico-mino-industriel, et là, ô surprise, vous vous apercevez tout de suite qu'il y en a plusieurs ! Et oui, c'est là la première nouveauté que Tower Assault vous jette à la figure, la non-linéarité. Le complexe est en réalité composé de nombreuses tours (quartier civil, laboratoire, hôpital...) qu'il vous faudra explorer, mais rien ne vous oblige à suivre une suite de "niveaux" donnée. Au fur et à mesure de votre progression, vous allez découvrir divers indices et éléments, consulter des terminaux de système informatique et, peu à peu vont s'assembler les pièces du puzzle vous menant tout droit à l'antre de la reine des aliens. Des exemples ? Très bien, dès que vous mettez les pieds dans l'hôpital, vous vous rendez tout de suite compte qu'ici plus encore qu'ailleurs, le carnage a été total. Les aliens ont profité de la faiblesse des blessés pour les déguster tranquillement, parfois même dans leur propres lits ! Aucun survivant à première vue, et pourtant, en vous connectant à une borne, vous apprenez que le bureau du superviseur, seul homme à posséder le passe qui vous permettra d'aller explorer une nouvelle tour à l'est, est protégé par une porte renforcée. Vous vous mettez donc en quête de la carte magnétique permettant d'ouvrir ce fameux bureau, mais une fois que vous y êtes parvenu, vous ne pouvez que constater qu'une fois de plus, les aliens sont passés avant vous. Cependant, en fouillant les restes sanglants du malheureux chirurgien, vous parvenez à mettre la main sur le précieux passe. Vous voilà reparti vers de nouvelles aventures... Mais attention, comme je vous le disais il y a peu, Tower Assault, en dépit de son petit côté réflexion, n'en demeure pas moins un redoutable jeu d'arcade. En clair, toutes les recherches que je vous décrivais un peu plus haut, il ne faut pas vous attendre à les effectuer en toute tranquilité, une bière dans une main et un sandwich dans l'autre. Les ennemis sont en effet très nombreux, et vous aurez fort à faire pour préserver un tant soit peu votre sacro-sainte barre d'énergie.

Aliens bien sûr (il en existe plein de nouveaux, y compris les boss), mais également robots de surveillance (dans la zone militaire du site), lasers de sécurité, mines terrestres ou même chute de météors (à l'extérieur des tours), pas une difficulté ne vous sera épargnée ! Heureusement, il vous est possible d'acquérir de nouvelles armes, clefs ou munitions via les terminaux placés un peu partout. Entre le lance-flammes, le laser triple-faisceaux, le fusil d'assaut ou les mini-missiles à tête chercheuse, vous pourrez ainsi largement obtenir de quoi tenir tête aux bataillons d'horreurs qui vous attendent, si toutefois vous avez ramassé suffisamment de brouzoufs au préalable ! Dans le cas contraire, je vous conseille fortement de vous faire aider d'un camarade afin de doubler votre puissance de feu, car Tower Assault n'a pas perdu les bonnes habitudes d'Alien Breed et permet lui aussi de prendre part à une partie à deux joueurs en simultané ! Riche en options, proprement immense (50 niveaux !!!) et relativement varié, Tower Assault est donc un très bon jeu d'arcade, mais on peut tout de même lui adresser quelques reproches sur le plan technique. En effet, bien que près de deux ans séparent les sortie des deux softs, les améliorations techniques clamées haut et fort par la jaquette ne sautent pas aux yeux, c'est le moins que l'on puisse dire. Si certains des décors de T.A (extérieurs) sont effectivement un peu mieux que leurs prédécesseurs, d'autres reprennent carrément des éléments d'AB2 pour les transposer dans cette nouvelle version ! L'animation des personnages et le scrolling sont également similaires, ainsi que la plupart des bruitages et la musique. Certes, personne n'avait rien trouvé à y redire à la sortie d'Alien Breed 2, et Tower Assault ne souffre donc d'aucune lacune à proprement parler, mais on espérait tout de même, de la part d'un éditeur aussi au fait de l'Amiga que l'est Team17, un peu plus. Les parties de Tower Assault sont très amusantes, le jeu assez riche, mais on n'est pas ébloui comme cela avait été le cas il y a moins de deux ans, et l'on ne peut conséquemment qu'éprouver une légère frustration. Que voulez-vous, monsieur Team17, c'est le revers de la médaille : excellez trop et l'on n'attendra plus de vous que l'excellence. C'est Lao Tseu qui me l'a dit.

EDITEUR : Team17 • **DISTRIBUTEUR** : UBI SOFT (1) 48 18 50 00 • **NOTICE** : VF 2 joueurs Prévu sur PC / Amiga

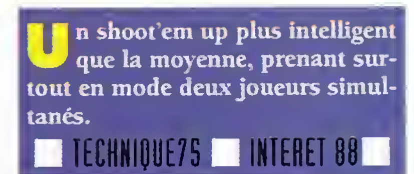
En vous connectant aux terminaux, vous accèderez au réseau Intex et pourrez faire l'acquisition de l'arme de vos rêves.



Comme dans les précédents épisodes, certains bâtiments vont s'autodétruire, ne vous laissant qu'un, hélas trop succinct, compte à rebours pour prendre la poudre d'escampette.



Il n'y a pas que les aliens à avoir pété les plombs, voilà votre vie suspendue à un pinceau lumineux. Heureusement, les yeux bleus des monstres sont visibles, même dans la pénombre la plus complète.



Un shoot'em up plus intelligent que la moyenne, prenant surtout en mode deux joueurs simultanés.

TECHNIQUE 75 INTERET 88

Defender of the empire

PC

L'empire en pire

Lord Casque Noir

Moins dur, plus intéressant et mieux réalisé que son prédécesseur X-Wing, Tie Fighter reste une référence en matière de simulation de combats spatiaux. Bon nombre d'entre vous sont parvenus à remplir la totalité des missions et autres "goal secrets". Ce scenary disk renoue avec une certaine difficulté. Vous disposez, pour combattre votre ennemi du Tie Defender, du plus puissant chasseur de l'Empire. Mais Zaarin connaît parfaitement vos méthodes, et ne tardera pas à s'emparer à son tour de quelques Tie Defender avant de s'intéresser directement à vos unités de production situées aux confins de l'espace. Les combats sont d'autant plus délicats, que la grande majorité des cibles ennemis sont des engins dérobés à l'Empire. À vous d'analyser correctement la situation et de suivre à la lettre les instructions données. Enfin, les rebelles ne manqueront pas de déclencher des attaques surprises...

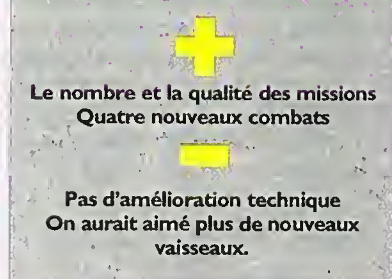
Plus tactique que jamais, ce scénary disk va vous replonger la tête dans les étoiles, sans oublier qu'il faut la garder sur ses épaules. Ah oui, le pilote TopAce permettant de revivre toutes les scènes cinématiques du jeu précédent, fait comme d'habitude partie de l'ensemble

EDITEUR : LucasArts • DISTRIBUTEUR : Ubi Soft (1) 48.18.50.00 • NOTICE : VF, Nécessite la présence du jeu Tie Fighter

D'un niveau de difficulté corsé, Defender of the Empire propose, qui plus est, un bon paquet de nouvelles missions. Les amateurs seront comblés.

TECHNIQUE 70 INTERET 85





+

Le nombre et la qualité des missions
Quatre nouveaux combats

−

Pas d'amélioration technique
On aurait aimé plus de nouveaux vaisseaux.



Mad Dog Mc Cree

CD-I FMV



Garçon à vache

Billy Lord Black Kid

La transposition de ce film interactif sur le CD-I est une réussite d'un point de vue ludique. L'utilisation de la cartouche Full Motion permet de garder au film sa qualité d'origine. De plus, cette adaptation est sans conteste la plus aboutie des versions existant sur 3DO et PC-CD. Les menus et l'interface sont soignés. Du coup, la partie reste jouable avec la manette à infra-rouges, même si rien ne vaut un bon trackball, ou mieux le pistolet-vidéo. Si l'on tient compte du fait que le CD-I est certainement la plus familiale de toutes les machines, je ne vous raconte pas les petites soirées Cow Boy que l'on peut organiser sur un téléviseur grand écran. "Allez les gars, le premiers qui perd est bon pour le goudron et les plumes".

EDITEUR : Philips • DISTRIBUTEUR : Philips (1) 47.28.51.00 • NOTICE : VF, 1 joueur, dispo sur : 3DO, PC CD, carte FMV nécessaire





La plus belle version disponible et certainement la plus jouable.

TECHNIQUE 80 INTERET



World Cup Golf

PC CD-ROM



On s'attendait à mieux !





Le jeu de golf que nous propose US Gold utilise un concept révolutionnaire, mais finalement décevant. On n'y retrouve pas le fun des autres produits concurrents. Quel dommage !



Entièrement dessiné sur Silicon Graphics, le graphique est splendide, même si les textures au sol restent un peu décevantes.

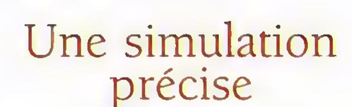
Lord Casque Green



Le dernier né des jeux de golf nous vient de chez US Gold. Se positionnant comme un concurrent direct de PGA Tour Golf Pro et de Links 386, World Cup Golf utilise un concept fondamentalement différent. Plutôt que de recalculer en temps réel, de la manière la plus réaliste possible, une visualisation exacte de l'endroit d'où vient d'atterrir la balle, les auteurs ont opté pour un terrain entièrement précalculé. Chaque mètre carré a donc été matérialisé sur Silicon graphics. Vu la taille d'un parcours, vous imaginez le nombre d'images que cela représente. Vous imaginez aussi qu'il aurait été complètement impossible de calculer à l'avance l'infinité de possibilités existantes. La solution employée consiste donc à afficher l'image la plus proche de la position de la balle, et d'y ajuster par la suite la position du joueur. On n'adapte plus la position du terrain en fonction de celle du joueur, mais le contraire. L'avantage est évident : le graphisme calculé sur de puissantes machines offre en théorie un meilleur rendu. L'inconvénient : un seul parcours nécessite pas moins de deux CD-ROM ! Hélas, le graphisme, bien qu'irréprochable, n'offre pas une différence de qualité transcendante par rapport à celle obtenue dans les deux jeux concurrents. Les arbres sont magnifiques, l'eau très bien rendue, mais certaines textures ne sont pas à la hauteur. De plus, de par ce système de précalcul, l'image reste complètement figée et sans vie (rappelez vous de l'eau qui bougeait dans PGA).

Une simulation précise

Côté simulation, il n'y a pas de reproche majeur à formuler. Les multiples réglages possibles ne font que renforcer l'aspect réaliste du produit, même si l'ergonomie de l'interface n'est pas des plus convaincante. Position des pieds, du club, réglage du spin, du hook ou du slice, les golfeurs y retrouveront ce souci de la précision propre à ce sport. Il est aussi possible de simuler la force du vent.



World Cup Golf, comme son nom l'indique, permet de disputer la Coupe du Monde de Golf. Plus de quinze autres tournois sont néanmoins disponibles : Matchplay, Four Ball Strokeplay, etc. Seul ou par équipe, contre ou avec l'ordinateur, toutes les combinaisons sont possibles. L'option "practice" permet de prendre en main le maniement de l'interface. À l'instar des jeux existants, apparaît une barre sur laquelle se trouvent deux curseurs qu'il faut arrêter au centre, l'un réglant la force, et l'autre l'effet. Le personnage s'anime ensuite pour vous montrer un superbe slice. Cette animation est d'ailleurs moins réussie que celle de Links 386, par exemple. Mais c'est un moindre mal. Autre nouveauté : lorsque la balle part en l'air, un film apparaît en haut à droite vous montrant le parcours de la balle en trois dimensions. C'est juste pour faire joli, car là encore, il aurait fallu calculer autant de fois le film qu'il y a de trajectoires possibles. D'autre petites séquences viennent parfaire le jeu de temps à autre. Malgré son absence de défauts flagrants et son concept novateur, World Cup n'apporte rien de nouveau et se trouve même en retrait par rapport à PGA Tour Golf Pro.



La qualité du graphisme
Les petites séquences en images de synthèse
La multitude de réglage

Un seul parcours pour 2 CD
Manque de fun
Monotone

Reste une certaine rigueur que les joueurs amateurs ou pros seront à même d'apprécier.

EDITEUR : US GOLD (1) 41.06.96.70 • NOTICE : V.F • NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 10 joueurs selon le mode de jeu • CONFIG. MINI. : 386 DX 33, testé sur : 486 SX.

Beau mais un peu monotone, le concept mis en œuvre dans World Cup golf n'apporte rien de mieux que les jeux existants.

TECHNIQUE 88 INTERET 72

Sélectionne l'image la plus proche de la balle et ajuste la position du joueur.



Marvin's Marvellous Adventure

CD 32

Mignon, sans plus...

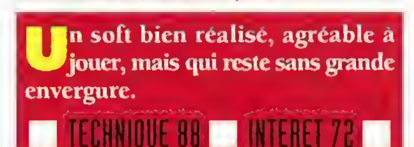
C'est un petit jeu rigolo que nous propose ici 21St century. C'est loin d'être révolutionnaire, mais bien animé et assez distrayant. Le problème, c'est que l'on pourrait parler de milliers de jeux en commençant comme ça.

Léo de Urlevan

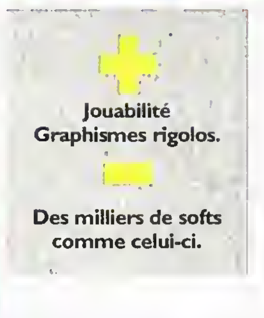
Le grand-père de Marvin veut une pizza, car c'est son plat favori. Il demande alors à son petit-fils de lui en rapporter une. Mais la route sera parsemée d'embûches pour satisfaire l'appétit de son aïeul. C'est à travers cinq mondes qu'il devra jouer les pizzaïolos, et sans mobylette encore. Heureusement que son papy lui aura laissé quelques indications précieuses pour s'en tirer à bon compte.
En effet, dans le premier menu, on s'aperçoit, en sautant sur certains parchemins, que l'ancêtre a laissé bon nombre d'indications pour vous aider à vous familiariser avec vos mouvements. De surcroît, il vous donnera quelques astuces pour le niveau. Cette technique continuera, mais dans les niveaux supérieurs, vous aurez droit à de précieux mots de passe. Mais ces vieux papiers ne seront pas les seuls objets à ramasser dans ces gigantesques tableaux. Il vous faudra aussi recueillir des étoiles, des lunes et des soleils. Les étoiles seront très importantes, car au bout de cent étoiles ramassées, vous avez une vie supplémentaire. Ne désespérez pas, cent étoiles, c'est vite ramassé. D'autant plus que des niveaux cachés un peu partout en sont bourrés. Vos adversaires ne sont pas bien solides. Il suffit de leur tomber dessus : si vous êtes placé en hauteur et qu'un ennemi est placé en contrebas, sautez-lui sur la tête, comme le faisaient les gaulois aux gauloises. Au début du jeu, ils ne sont pas très nombreux, mais au fur et à mesure que l'on avance dans les niveaux, ça se corse. Comme dans tous les jeux de plates-formes, il vous faudra sauter en évitant des pièges diaboliques tels que des champignons qui vous font perdre de votre énergie, des clowns/homme canons et plein d'autres êtres bizarres du même type. Vous pourrez vous aider, pour les éviter, de canons qui vous projetteront très haut dans les cieux. Vous pourrez en profiter pour récupérer quelques étoiles au passage. Il se pourrait même que vous soyez projeté tellement haut, que vous ne vous voyiez plus à l'écran ! La musique est assez réussie, mais peut vous paraître répétitive. Les bruitages, en revanche, sont assez moyens. Les graphismes ne sont pas trop mal, mais votre personnage est un peu petit. C'est dommage, car on s'y perd un peu par moment.



EDITEUR : 21st Century Entertainment Ltd • Distributeur : US GOLD Tel : (1) 41.06.96.70 • NOTICE : V.F • NOMBRE DE JOUEURS : 1 joueur.


Un soft bien réalisé, agréable à jouer, mais qui reste sans grande envergure.

TECHNIQUE 88 INTERET 72


Jouabilité
Graphismes rigolos.

Des milliers de softs comme celui-ci.

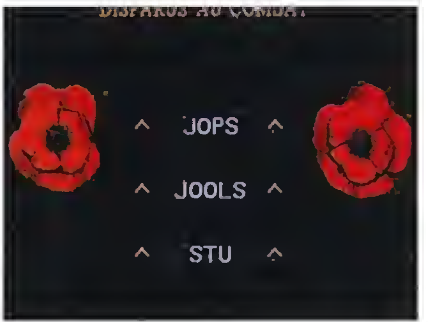


Cannon Fodder 2

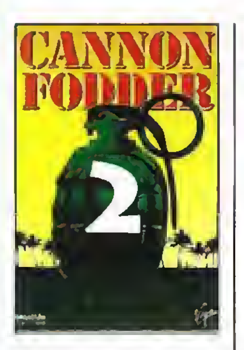
Amiga

Chair à Cannon Inc.





On se souvient tous du premier volet de cette promenade champêtre qui prenait des tournures légèrement gore au bout de quelques secondes. Voici donc le retour du frère du bon gentil pour de nouvelles aventures.



Léo De Urlevan

Les vétérans du premier épisode de ce jeu n'ont décidément pas de chance. Enfin, je veux dire par là que leur retraite fut de très courte durée. Lorsqu'ils gagnèrent leur dernier combat à la fin du premier épisode, ils décidèrent de devenir mercenaires et d'aller au Moyen-Orient. Ils réussirent très vite à s'imposer là-bas comme des pros de la gachette. C'est alors qu'ils furent enlevés ! Mais par qui ? Ça ne paraît pas possible que ce genre de Rambo se fasse mettre dans le coffre d'une quelconque voiture, et... Non, en fait ils se sont faits enlever par des extraterrestres! Pourquoi ? Ben, les amis de Jean-Claude Bourret sont en guerre, voyez-vous. Et vu le professionnalisme de ces G.I., ils ont décidé de les prendre à leur compte. Le principe du jeu reste le même. Cela dit, une des grandes innovations du soft réside dans le fait que l'histoire se passe à plusieurs époques. Les petits hommes verts ont en effet une machine à remonter le temps. Ainsi, ils testeront leur aptitude au combat à travers les âges. Bien entendu, vous vous retrouvez dans la jungle comme dans le premier épisode. Mais vous pourrez aussi découvrir l'ère médiévale, ce bon vieux temps de la prohibition, le Moyen-Orient. En outre, il vous sera aussi possible de cartonner dans le vaisseau spatial et sur la planète des martiens.

Quoi de neuf, doc ?

Ben, pas grand chose, si ce n'est les nouveaux décors. Les missions sont les mêmes (voir plus haut), la stratégie est la même, à savoir "tirer preums". Vous pourrez vous cacher derrière les éléments du décor tels que les murs, les maisons ou les arbres. La nouveauté de ce jeu : les époques. Vous pourrez vous adapter à ces dernières. À l'époque médiévale, par exemple, un bon bélier vous servira aussi bien qu'une bonne Jeep de notre époque. De la même manière, un dragon fera office de tank. Il y aura des correspondances pour le tank, la Jeep et l'hélicoptère à chaque époque. Ce système fait un peu penser aux modules sortis pour Sim city, genre Far West et Chine ancienne. La comparaison s'arrête là, car le but du jeu est de sauver VOS hommes. Les autres sont bien mal barrés. Votre tir est en effet beaucoup plus puissant que leljeur. Mais vos ennemis sont beaucoup plus nombreux. Ben oui, sinon, ça serait trop facile. "Ah !!? C'est pas facile ?", dites-vous d'une voix inquiète. Eh non... C'est même carrément ultra dur. Les missions se divisent en une, trois ou quatre phases. À partir de la troisième, on se fait massacrer. Heureusement, il y a des sauvegardes possibles. Malheureusement, pas entre les phases, juste entre les missions. Parfois ce n'est pas évident, et on se fait rétamer, bousiller, déchiqueter, mitrailler, grenader, décimer, cramer, exploser, fusiller, maltraiter, massacrer, abîmer, refouler, torturer, bazookaer, arracher, repasser, griller, attaquer, allumer, chasser, mouliner, piétiner, dérouiller, exterminer, later, jeter, amocher, renverser, canarder, bombarder, casser ou tout simplement tuer. Je suis mort. Mon sang est maintenant répandu dans toute la rédaction. C'est à peine si je peux continuer d'écrire, tant mes forces m'ont quitté.

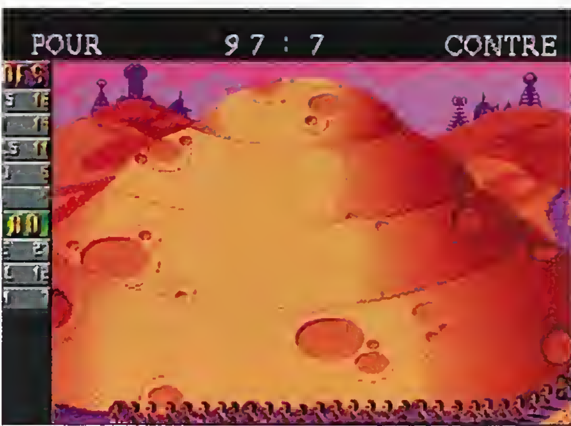
Un logiciel presque éducatif

Avec ce soft, vous découvrirez l'enfer qui fait que ce qui reste de vous lors d'une rafale de mitrailleuse, s'envole dans les airs pour s'écraser quelques mètres plus loin et va encore se battre quelques secondes pour lutter contre la mort. C'est vraiment comme ça, dans ce jeu. Lorsque vous tirez sur un ennemi, il fait un vol plané sous le choc des balles, sa combinaison se couvre de sang, et lorsqu'il retombe, de deux choses l'une : ou il meurt (normal !), ou il n'est que blessé et ses cris vous déchirent le cœur. Une seule solution : achevez-le, envoyez-le pour de bon "ad patres". Pas de remords, c'est bel et bien un jeu d'arcade, des militaires contre des mercenaires. L'action









Tous ces petits bonshommes représentent les mercenaires restants. Lors de cette page écran, il faut sauvegarder.



Youpi ! votre bonhomme saute en l'air tellement il est content d'avoir rasé le village.

est incessante. Malgré tout, vous pourrez souffler cinq minutes en étant bien caché derrière un abri quelconque. Si la mission vous paraît difficile, n'hésitez pas à ruser. Faites de vos hommes plusieurs équipes. Envoyez-en un au casse-pipe. Mais si ! Dans les films américains, ils n'arrêtent pas de montrer que nos braves petits gars ont le goût du sacrifice. Pas de regrets non plus. Si cela peut permettre de sauver deux ou trois autres hommes. L'idéal est vraiment de faire le ménage avec un minimum de personnages. Si vous arrivez assez loin dans la partie, vous pourrez vous emparer de matériels militaires divers et différents selon les époques. À la fin du jeu, vous pourrez même emprunter une soucoupe volante pour vous mouvoir et tirer sur tout ce qui bouge. En ce qui concerne l'armement, vous pourrez récupérer des grenades et des bazookas. Ces armes spéciales vous permettront de démolir les barraquements des ennemis. Pour les détruire, il faudra balancer vos grenades ou vos obus à la porte de ces édifices. Ça reste assez facile quand il n'y en a qu'un et que vous ne vous faites pas tirer dessus de tous les côtés. Dans le cas contraire, bonne chance, car il est très rare de commencer une phase de mission avec autre chose que vos mitrailleuses. Lorsque vous trouvez une caisse de grenades, elles sont au nombre de quatre; et c'est vite parti ! Ce jeu possède une grande durée de vie de par sa difficulté et le nombre de ses niveaux, au nombre de 72. Des heures de "détente" assurée...

Qu'as-tu donc dans ton panier ?

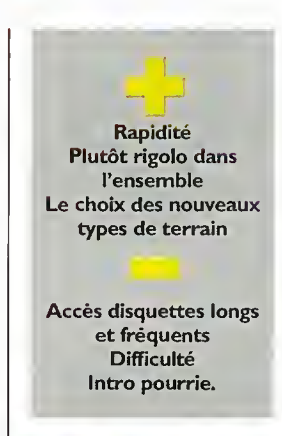
Ce soft est d'une bonne facture. L'intro, qui est en fait toute la première disquette, possède une musique moderne que vous devez apprécier quand vous êtes en boîte. En un mot, c'est de la soupe. En cinq mots, je m'en serais passé, d'autant plus que ça n'a rien à voir avec le jeu. Les images qui accompagnent cette flatulence de synthétiseur représentent les programmeurs du jeu portant des uniformes militaires. En fait, au départ, ce sont des photos d'époque qui ont dû être retouchées au niveau des visages. Une intro à oublier, donc. Le mec qui me fait ce plan et me déguise ainsi en général ou adjudant, même pour rire, a droit à mon plus profond mépris jusqu'à la fin des temps. À l'armée, ils ne s'y sont pas trompés, ils ne m'ont gardé qu'une journée ! Mais revenons à nos vaches; aaah, ça fait du bien, ça fait longtemps que j'avais pas parlé des vaches.

Le déplacement des persos est très bien réalisé. Je pense qu'au niveau du jeu proprement dit, ils ont gardé exactement le même moteur. En fait, leur affaire ressemble plus à un "scenary disc" qu'à un autre programme à part entière. Les bruitages vous plongent dans l'ambiance : bruit des petits oiseaux, rafales de mitraillette viennent troubler ce calme trop beau pour être honnête. Et puis de toute manière, ce n'est pas une simulation champêtre que l'on désire lorsqu'on achète un jeu qui s'appelle Cannon Fodder. À chaque fois que vous effectuez une mission et que vous la réussissez, vos (ou votre) petit(s) bon(s)homme(s) saute(nt) de joie sur une musique qui fait penser à celle de la blague de Michel Denisot aux "Guignols de l'info". Chaude ambiance donc. Un des gros problèmes de ce soft réside dans ses fréquents accès disques. Or, on ne peut pas l'installer sur disque dur. À chaque nouvelle phase de mission, on attend au moins une minute avant de pouvoir commencer à jouer. Et cela sans parler des sauvegardes sur disquette.

EDITEUR : Sensible Software • DISTRIBUÉ PAR : Virgin (1) 53.68.10.10 • NOTICE : Français, 1 joueur, disponible. Prévu sur PC

Ce soft est très divertissant, mais ressemble beaucoup au premier. En outre, il est réellement très difficile et vous pourrez passer des heures avant d'utiliser le moindre véhicule.

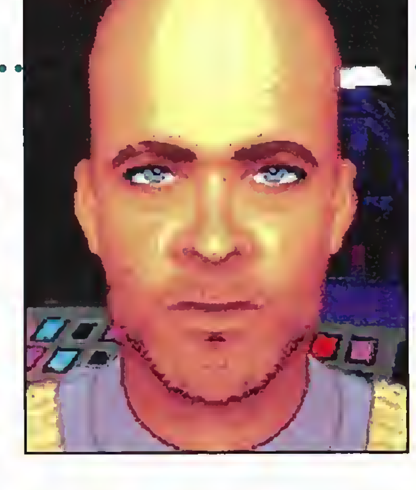
TECHNIQUE | INTERET 70











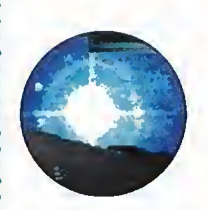


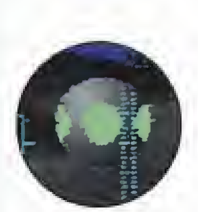
Rétribution

PC CD-ROM

Rétribu chiant?

Pour la énième fois cette année, vous allez devoir sauver notre race de l'envahisseur. Entre Comanche et Armored Fist, le nouveau soft de Gremlin Interactive souffre assurément d'un manque de soin dans la réalisation. Dommage, car les missions étaient originales !





LORD CASQUE NOIR

Les Krellans, vous connaissez ? Eh bien, c'est que vous n'avez pas lu les previews du mois dernier. Je vous racontais en effet que cette race de rigolos, venue aider les terriens à se sortir d'un bien mauvais pas, représentait en fait des extraterrestres friands de chair humaine. Plutôt que de nous manger tout crus, ces empaffés décidèrent de nous aider à prospérer tant au niveau de la médecine qu'à la colonisation de nouvelles planètes. Ainsi, présente à plusieurs endroits de la galaxie et en bonne forme, la civilisation humaine représentait-elle un garde-manger de choix. Mais bon, vous connaissez les humains et leur don de seconde vue. Persuadé que tout ceci devait dissimuler un complot sans précédent, vous finissez par découvrir l'ignoble vérité. Inutile de vous préciser qu'il va falloir exterminer tout ces nains de Krellans, et que c'est vous qui allez vous en charger. Armé soit d'un char, soit d'un vaisseau, vous évoluez sur un terrain 3D en temps réel très similaire à celui de Comanche ou d'Armored Fist.



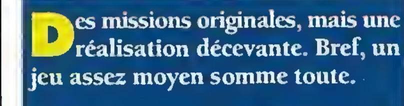




Hélas, ni la rapidité, ni la maniabilité de l'engin ne permettent à Retribution de rivaliser avec l'un des deux softs de Novalogic. L'action se déroule dans une petite fenêtre (celle du cockpit) et le tir est relativement imprécis. À moins de se trouver à faible distance de la cible, les missiles ne la touchent que rarement, paraissant la traverser. De même, le déplacement des vaisseaux adverses est-il saccadé, et les atteindre à plusieurs reprises s'avère délicat. Et ce n'est pas tout ! L'interface du jeu n'est pas de très bon goût et les scènes intermédiaires restent toujours les mêmes. La présentation, CD-Rom oblige, d'un style particulier, vient quand même relever le niveau de l'ensemble. Si seulement on pouvait jouer avec la présentation ! Bon, je l'avoue, j'ai noirci le tableau à mort. Les paysages variés, la bande sonore réussie et le type de missions donnent un intérêt certain au jeu. Vous devrez par exemple détruire un champ de force, et, dans la mission d'après, récupérer un missile qu'il faudra lâcher dans le cœur du réacteur. Disons, pour être tout à fait honnête, que Retribution est un soft sympa, sans plus. À moins que vous soyez en mal d'action, il existe d'autres jeux de ce style mieux réalisés.

GENRE : Action • EDITEUR : Gremlin Interactive • DISTRIBUÉ PAR : PPS (1) 43.59.47.47 • NOTICE: VF, 1joueur • CONFIGURATION : 486 DX 33 Local Bus.




Des missions originales, mais une réalisation décevante. Bref, un jeu assez moyen somme toute.







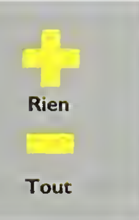
Zephyr

PC CD-ROM

Une course futuriste

L'idée était bonne : dans un monde futuriste, vous êtes pilote automobile. Mais vous vous doutez bien que dans quelques siècles, les courses n'auront plus la même gueule. Malheureusement, la réalisation est plus que douteuse.

SWORD BASQUE GLOIRE



Rien

Tout

Vu la configuration requise pour ce jeu, à savoir un pentium de préférence relié à un casque virtuel, on pouvait s'attendre à un hit. Hélas, mille fois hélas. Même si vous possédez cette configuration, vous aurez un jeu très laid. La F1 n'est plus ce qu'elle était : les voitures sont volantes. Et la dernière trouvaille est de faire passer les circuits en pleine ville ! Commencez par sélectionner votre niveau de difficulté en mode "easy". Ce jeu est vraiment très difficile. Ensuite choisissez votre véhicule. Vous pourrez opter pour un véhicule en privilégiant son armement, son moteur, son équipement de défense, sa capacité à récupérer de l'énergie, son radar ou tout simplement en ayant des caractéristiques moyennes un peu partout. Vous pourrez aussi choisir parmi les quarante villes/parcours, même si vous débutez.

Lorsque la partie commence, on est très vite décontenancé. C'est pas très beau. En revanche, les voix sont toutes digitalisées. Et lorsque le jeu commence, c'est encore pire : la ville est d'une laideur incroyable, on a du mal à se repérer sur le radar ; chaque joueur est représenté par un petit point. Mais tout reste laid. Au bout d'un moment, vous vous apercevrez que vous avez perdu beaucoup de vitesse ; vos batteries sont à plat et il faut les recharger. Vous devrez alors attendre sur place ; vous en profiterez pour éliminer les vilains pas beaux (les policiers) autour de vous. Autre problème, et de taille : les villes se ressemblent comme deux gouttes d'eau, à savoir que les décors sont souvent identiques, il y a juste la place des immeubles qui change. Le seul point positif, côté technique, réside dans les musiques, très bien rythmées et nombreuses.

ÉDITEUR : New World Computing • DISTRIBUTEUR : PPS Tél. : (1) 43.59.47.47. • NOTICE : 1 joueur, Pentium recommandé (non, vous ne rêvez pas) avec 8 Mo de RAM.

Un soft qui aurait pu être original, mais dont la réalisation est déplorable. Malheureusement, c'est très difficile à manier et pas beau du tout.

TECHNIQUE 30 INTERET 40

Ultimate Body Blows

PC CD

Une pluie de coups à moindre coût

Avec pas moins de 22 personnages différents représentés, Ultimate Body Blows détient certainement le meilleur rapport qualité/prix d'un beat'em up de tous les temps !

Remarque

Sur la version qui nous est parvenue, le bouton "feu" ne fonctionnait que par intermittence, et cela sur plusieurs manettes différentes (CH Products Jetstick & Konix Speed King). Fort heureusement, ce problème disparaît si l'on configure son joueur au clavier. Après vérification auprès de Team17, il semblerait qu'aucune anomalie de ce genre n'ait été détectée durant la phase de test interne du jeu.

PINKY

Plutôt que de nous abrutir avec un pseudo-scénario dont même Fabrice ne voudrait pas pour "La classe", Ultimate Body Blows a choisi la simplicité : pas de scénario du tout ! La seule ébauche d'histoire que l'on puisse trouver en feuilletant la notice (guère plus longue que quatre pages petit format) est : "Préparez-vous au combat le plus mortel que vous ayez jamais vu, soyez prêts à vous battre...". Ce n'est donc pas d'une finesse proverbiale, mais cette méthode a l'avantage de sa simplicité. Le joueur ne risquera pas de se perdre dans les méandres d'un scénario aussi fréquenté par les clichés que les Champs Elysées par les Japonais ! Ici, pas de princesse éplorée à sauver, pas davantage de bombe nucléaire à désamorcer, mais des hommes, des femmes et des, euh... choses, prêts à en découdre. Américain, Tibétain ou Espagnole, homme-reptile, robot ou fantôme vont se trouver face-à-face, sans trop que l'on sache le pourquoi du comment. Mais après tout, peu importe ! L'important, c'est que l'action soit au rendez-vous, avec le maximum d'intensité possible.

Dans ce domaine, pas de problème, les 22 acteurs d'Ultimate Body Blows ayant une fâcheuse tendance à se prendre pour Jésus, dans le sens où ils ne cessent de multiplier les pains ! Si, jusque-là, ce logiciel ressemble à tous ses concurrents, il parvient tout de même à se démarquer grâce à quelques astuces imaginées par Team17. Tout d'abord, chaque combattant d'UBB dispose d'un éventail d'expressions – euh, gestuel – riche d'une vingtaine de mouvements (dont 14 coups différents, excusez du peu !), et pourtant l'on ne se sert que d'un seul et unique bouton de feu ! Pour réaliser cette performance, Team17 exploite chacune des huit directions dans lesquelles vous pouvez orienter la manette, avec ou sans bouton appuyé (ce qui nous fait donc 16) plus quatre autres mouvements que vous ne pouvez effectuer que lorsque vous êtes en l'air. Grâce à cette subtilité, le maniement des personnages est d'une simplicité confondante, sans pour autant restreindre la palette de coups. Il fallait y penser !

Deuxième innovation : UBB permet à... 20 joueurs de prendre part à un combat! Pour ce faire, un système de relais a été implanté, où chaque joueur entre dans l'arène dès que les points de vie de son coéquipier sont épuisés.

Enfin, s'il est bien un point remarquable dans ce beat'em up, c'est sa modestie en terme d'exigence. En effet, UBB comporte trois niveaux de vitesse, et en sélectionnant la plus élevée, vous pourrez y jouer même sur un malheureux 386SX sans que cela ne devienne impraticable. Les possesseurs de machines puissantes peuvent également se rassurer, à la vitesse la plus basse, UBB reste très jouable sur Pentium.

Irréprochable sur le plan de la jouabilité, UBB laisse en revanche à désirer si l'on aborde sa réalisation. Entendons-nous bien : ce n'est pas que le logiciel soit mal fait, mais quand on le place à côté d'un bijou d'esthétisme comme Rise of the Robots, il faut bien reconnaître qu'il a une fâcheuse tendance à prendre dix ans d'âge en quelques secondes. Pourtant, le graphisme des décors est assez chouette, voire carrément "bien" dans certains lieux (temple bouddhiste, porte-avions...), mais les personnages sont à des années-lumière des splendides robots précalculés de ROR. En dehors de ce point précis, UBB remporte la palme sur tous les autres plans, qu'il s'agisse de jouabilité, de rapidité, ou surtout du nombre d'adversaires présents dans le jeu. Terminons avec la bande sonore, d'influence résolument techno (mais ça, avec Team17, il fallait s'y attendre), qui est assez réussie (et sur 16 voies, s'il vous plaît), pour peu que l'on affectionne le genre. Les digits vocales sont un peu moins bien (elles souffrent un peu d'un phénomène de souffle), mais elles suffisent tout de même à rehausser l'ambiance du jeu.

GENRE : Baston • EDITEUR : STeam 17 • DISTRIBUÉ PAR : Ubi Soft • CONFIG : 386sx25 2 Mo, recommandée 386 dx33, Gravis Ultrasound. dispo sur CD 32, prévu sur PC CD

+

22 personnages, record battu!La simplicité des commandes.
Le nombre de coups disponibles.

−

Graphiquement parlant, UBB fait un peu pitié comparé à R.O.R



UBB est certes moins beau que Rise of the Robots, mais il est bien plus jouable, et surtout possède une durée de vie record. Un bon beat'em up pour s'éclater sans trop se prendre la tête.




NEWLOOK
Janvier 95
Numéro spécial
BEST OF 94
avec
Mallaury Nataf...
La reine de la série
«Le Miel et les Abeilles»
...et son calendrier culotté
16 pages détachables
M 2528 - 137 - 22,00 F
BELGIQUE 160 FB. SUISSE 7,50 FS. CANADA $ 4.25. GUYANE 33 FF. TOM 1 000 FCFP. ALLEMAGNE 11 DM. AUTRICHE ATS 100. ESPAGNE 600 PTAS. NYC $ 4.95. ISSN0756-192X

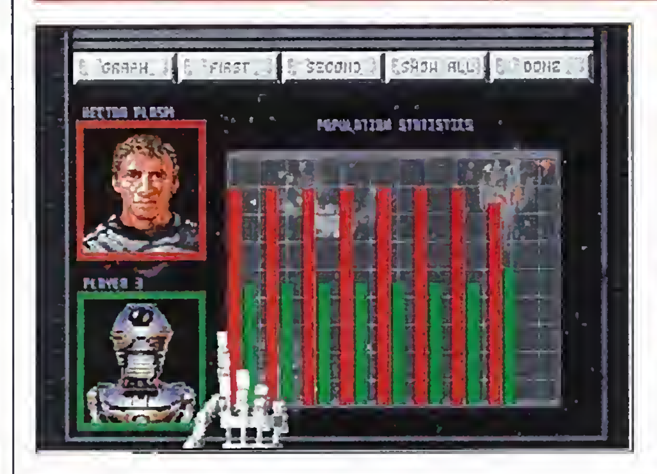
Space Federation

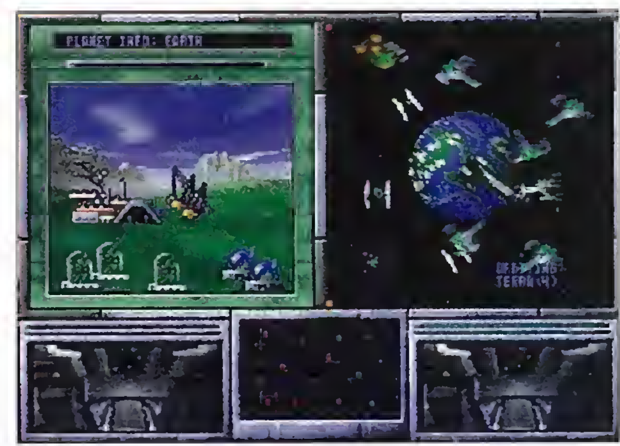
PC

Ouais, qu'est-ce qui space?

Jeu de conquête spatiale où deux joueurs peuvent s'affronter en même temps, Space Federation propose une nouvelle formule aux amateurs de stratégie.

Ian Solo





+

Un jeu de conquête spatiale à deux joueurs en temps réel, c'est génial !

–

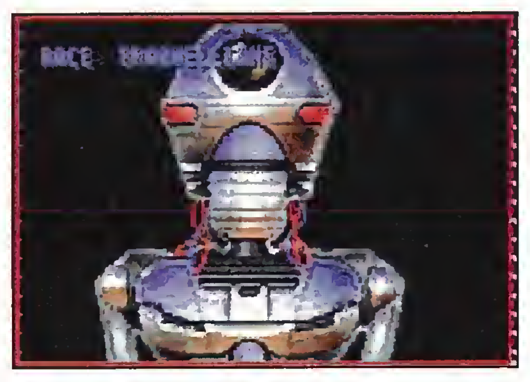
La documentation est en français, mais elle est beaucoup trop succinte. La réalisation graphique n'est pas exceptionnelle. On aurait aimé des valsseaux avec des caractéristiques différentes suivant les races. Les scénarios sont très durs.

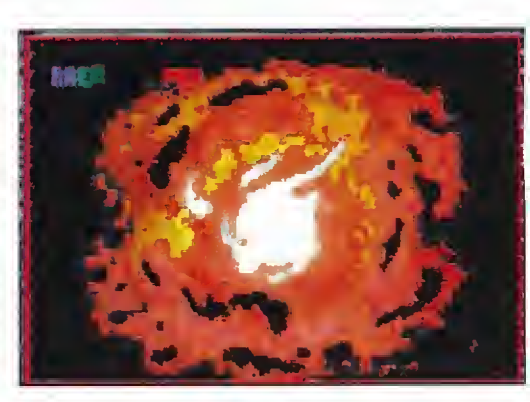
Il n'y a rien qui ressemble plus à un jeu de stratégie dans l'espace qu'un autre jeu de stratégie dans l'espace. Eh bien non justement ! On n'avait encore jamais rien vu qui ressemble à ce Space Federation.

Colonisation spatiale à deux en temps réel !

Space Federation ne prend toute sa saveur que lorsque l'on joue à deux. Et d'ailleurs, c'est mieux : un adversaire humain est toujours plus intéressant que l'intelligence artificielle du programme. En plus, en cas de défaite honteuse, on peut lui coller une beigne (ça marche aussi avec la bécane, mais ça coûte plus cher).
On commence par choisir une mission parmi une vingtaine. La documentation de Space Federation étant particulièrement peu claire, il est judicieux de faire les premières missions "1 joueur" qui tiennent lieu de tutorial. Une fois les principes de base assimilés, on peut passer au vif du sujet avec une mission à deux. Selon les scénarios, on joue l'un contre l'autre ou bien jusqu'à quatre adversaires (l'ordinateur contrôlant les deux autres camps). Sept races (les humains et six races extraterrestres) se disputent le contrôle de systèmes planétaires. L'objectif des scénarios de niveau intermédiaire et supérieur est de détruire le quartier général de tous les ennemis. Les missions d'entraînement pour débutants peuvent être d'atteindre un certain niveau de population planétaire, ou d'établir des réserves de minéraux et de nourriture sur différents types de planètes. On choisit sa race (cela ne fait varier que le graphisme pour les joueurs humains ; par contre pour les ordinateurs, cela détermine leurs comportements et tactiques) et on peut éditer les contrôles du jeu (clavier+clavier ou clavier+joystick). Bon, vous avez tout ce qu'il faut à portée de la main ? Réserves de petits gâteaux et boissons fraîches ?Les pieds bien au chaud dans les charentaises ? Votre siège est bien confortable ? Eh bien, ça vaut mieux, car une fois la partie démarrée, vous n'aurez plus une seconde de répit.







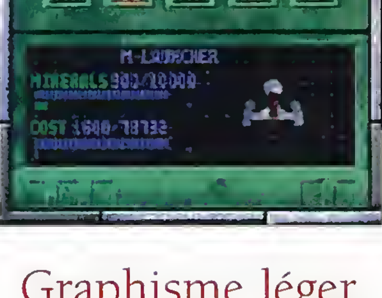


L'écran de jeu principal

A- La carte de ce scénario : les points de couleur représentent les planètes contrôlées par les quatre joueurs en présence.
B- Voici les installations dont dispose le joueur rouge sur la planète Braqwell.
C- Le joueur bleu doit se déplacer sur une autre de ses planètes pour démarrer une nouvelle production.
D- Des messages animés apparaissent dans ces fenêtres pour vous prévenir quand un bâtiment a été construit, ou lors d'attaques ennemies.



■ L EST TRES IMPORTANT DE CONTROLER LES PLANETES DE TYPE TERRESTRE QUI SONT LES PLUS RENTABLES.



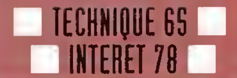
Ces écrans permettent d'édifier de nouvelles installations ou de construire des vaisseaux spatiaux.

Graphisme léger, mais des tonnes de vaisseaux programmables

Habituellement, les jeux de stratégie à plusieurs fonctionnent avec un système de tours de jeu. Ici, l'écran se divise en deux dans le sens vertical, et les deux adversaires peuvent s'affronter en temps réel. L'interface est très simple, quoique un peu déroutante au début. Comme dans tout jeu de gestion, il faut exploiter au mieux les ressources de ses planètes afin de construire des usines pour produire des vaisseaux qui permettront de coloniser d'autres planètes, et surtout de supprimer ses adversaires. Il y a six types de planètes (volcaniques, désertiques, aquatiques...) qui sont plus ou moins habitables ou riches en minerai. On peut améliorer les planètes inhospitalières en construisant des biosphères et des cultures hydroponiques. Vu d'ici, ça paraît simple, mais quand on doit s'occuper de plusieurs planètes en même temps, on commence à ne plus savoir où donner de la tête. Pour nous aider : des écrans de statistiques et la possibilité d'établir des lignes de ravitaillement. Le plus drôle, c'est que l'autre petit malin qui joue en même temps que vous se démène lui aussi dans tous les sens. Pour l'instant, l'ambiance est courtoise parce que chacun s'occupe de ses petites planètes, mais une fois qu'on commence à construire des engins de guerre (chasseurs légers, destroyers, torpilleurs stellaires...) c'est l'affrontement. Pour piquer une planète au gros abruti d'à côté, il faut d'abord éliminer toutes les forces en orbite en envoyant une escouade à partir d'une baie de stockage. Ensuite, un bombardier planétaire, suivi d'un transport de troupes lourd, permet de récupérer la planète et tout ce qu'elle possède (ressources, installations). À la surface de la planète, certains bâtiments ont salement morflé : le temps de les réparer, y a l'autre sadique qui ne manque pas de faire une contre-attaque. Les engins galactiques disponibles sont variés (satellite, éclaireur, vaisseau de réparation...), et on peut programmer leur destination ou les faire patrouiller dans des zones de l'espace. Il y a même un vaisseau pirate capable de s'accaparer les bâtiments ennemis endommagés.

EDITEUR : Interplay • NOTICE : Français • CONFIG : 386DX30, 4Mo de Ram, 8Mo sur le disque dur, cartes son Soundblaster, Soundblaster Pro, Gravis Ultrasound

Quand on est rentré dans le jeu, Space Federation est captivant. On ne peut se décoller de la partie, parce qu'il y a toujours une planète à améliorer ou un vaisseau à construire. C'est un peu le syndrome de Dune2 où on restait agrippé à son PC tant que la mission n'était pas terminée. Ici, en plus, on est deux à être scotchés. Mais loin de moi la volonté de comparer Space Federation à Dune2, le graphisme et le caractère répétitif du jeu réduisent malheureusement sa durée de vie.







Ici, un seul joueur humain, le sympathique Hector Plasm, qui a survécu : un écran permet de consulter les statistiques de la partie.

Agrabah : Pas facile de grimper à la corde lorsque l'on vous prend pour cible simultanément.

Aladdin

PC

Pas destiné à jouer les lampistes !

Avec la sortie d'Aladdin sur compatibles, voilà que s'écroule le dernier pan de la suprématie des consoles. C'est désormais une certitude, plus aucun style de jeu n'échappe au rouleau-compresseur PC.

PINKY

Il y a maintenant un mois, Aladdin faisait une entrée très remarquée sur micro avec une version Amiga de bonne qualité. Mais il est bien évident que le best-seller des ventes de cartouches de l'hiver dernier ne pouvait se contenter de sa seule présence sur un standard de plus en plus marginalisé. C'est donc maintenant sur PC que vous allez pouvoir goûter aux charmes de l'Orient.

Issu du célèbre dessin animé, Aladdin vous place dans la peau d'Ali, un jeune voleur des faubourgs d'Agrabah. Le scénario des aventures du jeune Ali est d'une simplicité confondante, puisqu'il ne s'agit ni plus ni moins que de l'éternelle quête de l'amoureux transi tirant sa dulcinée -princesse comme il se doit- des griffes d'un sinistre conspirateur. Bien entendu, vu que le forfait est perpétré dans une ville nommée Agrabah aux atours très arabisants, le traître en question est un vizir. On pourrait accuser le décor ainsi planté, de mal dissimuler ses nombreuses similarités avec celui de Prince of Persia 2, mais je doute fort que les scénaristes du dessin animé de Disney se soient inspirés d'un jeu vidéo, quand on connaît les investissements que nécessite chaque superproduction des studios de Mickey.

Qu'est-ce qui fait courir Ali ?

Chacun son boulet, hein ! Moi, ce sont mes cors aux pieds qui me fascinent, Ali, lui, c'est l'amour. Pourtant, de condition modeste, ce jeune effronté ne vise rien de mieux comme compagne qu'une princesse. On aurait sûrement dû lui dire que des plans pareils, si ça avait une chance de marcher, ça se saurait ! En déclarant sa flamme à Yasmine, Ali s'est mis à dos l'homme le plus puissant du royaume, le fameux vizir en question. Voilà maintenant qu'il se trouve confronté au rapt de l'élue de son cœur par Jafar - Blood ans Guts, c'était donc lui ! - placé devant la périlleuse mission de lui porter secours (tintintiiin). Pas au vizir, qui n'a plus tellement besoin de nounou à son âge, mais à Yasmine bien sûr. Quoiqu'avec ce que vous comptez lui faire quand vous lui aurez mis le grappin dessus, le vizir ne crache pas sur quelques gardes du corps, genre cinq au mètre carré.

Le but, dans Aladdin comme dans bon nombre d'autres jeux de plates-formes, est de parvenir à trouver la sortie de chacun des onze niveaux successifs que comporte le jeu. Le héros que vous incarnez est plutôt du genre athlétique, aussi pouvez-vous vous attendre à ce que vos tribulations soient assez mouvementées. Sprints effrénés, bonds avec élan ou détente verticale, glissant le long d'un mât ou avançant suspendu par les bras à un filin tendu, en dépit de son apparence physique, Ali ressemble plus à un para-commando endurci qu'à un frêle adolescent romantique. Sauf pour la célèbre coupe "Mic Dax" (vous savez, le genre nature morte) pour laquelle n'a pas opté le héros d'Aladdin. En plus de ses incontestables talents de monte-en-l'air, Ali n'est pas maladroit dans le maniement des armes et ses coups de cimeterres sont redoutables. De plus, il dispose également d'armes de jet sous la forme de pommes bien rouges qu'il lance avec vigueur à la...



Désert : Prise à la volée, cette photo témoigne bien de la qualité du graphisme des animations, tout à fait dans le style Disney.

poire de ses adversaires ! Attention, les précieux fruits ne sont pas en quantité illimitée, et si vous possédez au départ un capital d'une dizaine d'unités, il vous faudra constamment en ramasser pour reconstituer vos réserves. Parce qu'il faut bien dire que les cibles ne manquent pas. Au fil de votre chemin, vous allez vous opposer à des hordes de gardes, d'oiseaux, de lanceurs de couteaux, et que sais-je encore en dehors des traditionnels boss qui apparaissent régulièrement pour clôturer un niveau. Pour éviter l'écueil de la lassitude, chacune des onze parties d'Aladdin propose une mission différente. Ici, vous devez vous emparer de la lampe magique, là détaler à donf dans les boyaux d'une caverne, juché sur un tapis volant ! C'est une bonne idée et ça renforce l'impression du joueur de participer activement au déroulement d'une histoire complète, même s'il s'agit le plus souvent de retrouver un objet ou un lieu précis. Toujours dans le même but de diversification, Aladdin comporte également de petits jeux-bonus qui vous permettront d'accroître vos ressources en pommes, vies ou diamants entre les niveaux. Le premier est largement inspiré du jackpot ; diverses icônes représentant le lot à gagner défilent, et vous interrompez le déroulement des images d'une pression sur le bouton de votre joystick.

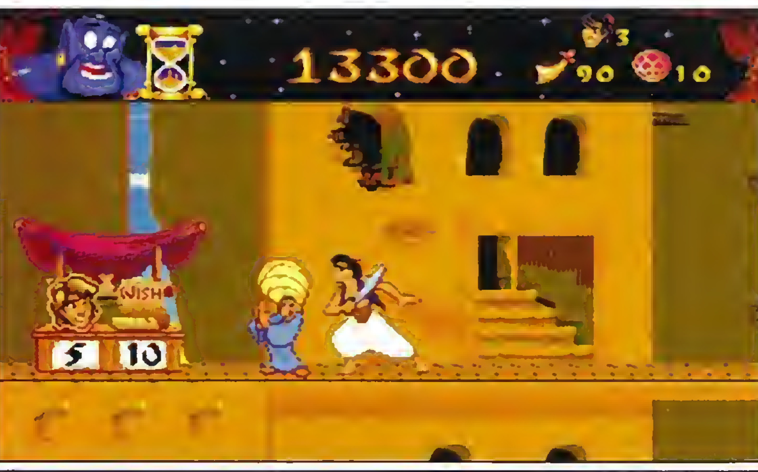
Complet et varié

Vous avez autant d'essais que vous avez ramassé de jetons "génie" au cours du niveau que vous venez de parcourir. Mais s'il vous arrivait de figer l'image sur une icône "Jafar", le jeu connaîtrait un terme prématuré, comme dans votre pire cauchemar (mais si, vous savez bien, celui dans lequel vous êtes candidat à la "Roue de la fortune" et ne cessez de tomber sur la tranche "banqueroute").

Le deuxième jeu-bonus va vous introduire auprès d'un autre personnage-clef du dessin animé : Abu. C'est l'animal de compagnie d'Ali, un petit chimpanzé, aussi mignon que malin, comme il se doit. Si vous dénichez, durant votre périple, le jeton "Abu" qui y est dissimulé, la fin de la phase en cours verra s'ouvrir un second tableau bonus. Vous dirigez Abu, qui doir récupérer des gemmes tout en évitant les paniers qui dégringolent par vagues du haut de l'écran, dans cette phase qui n'est pas sans rappeler les antiques jeux à cristaux liquides portables. En tout cas, comme on le voit, une grande attention à été portée sur Aladdin, afin que sa jouabilité soit optimale. Mais là n'est pas son seul et principal atout !

Non, ce sur quoi l'accent a sans aucun doute été mis dans ce jeu de plates-formes, c'est l'animation. Comme vous avez pu vous en rendre compte en lisant l'énumération des actions qu'entreprend Ali, les phases d'animation du personnage principal sont vraiment très nombreuses. Mais ce qui est plus fort encore, c'est la fluidité et la décomposition desdits mouvements : chacun des moindres

Frapper cette statue du sabre à bout portant ne sert à rien. Il vous faut d'abord vous en éloigner, puis puiser dans votre réserve de pommes.



Désert : Fouillez bien partout, chaque tableau recèle une échoppe comme celle-ci. À vous les "continues" en pagaille !



VRAI FAUX

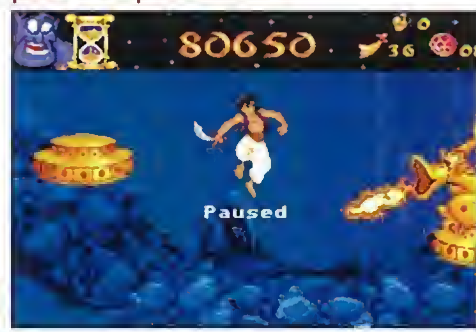
C'est Rabin Williams qui a doublé la vaix du génie dans la versian américaine d'Aladdin, le dessin animé. VRAI, et même tellement vrai, que Disney a décidé ensuite de réécrire une partie du script et des dessins pour "caller" aux heures d'improvisatian effectuées en studia par l'excentrique comédien. C'est ainsi que la plupart des délires présents dans les scènes aù il apparaît (dans les rôles successifs de présentateur télé, maître d'hâtel, tailleur...) ne sont pas l'œuvre des scénaristes Disney, mais bien du génial Rabin !



Le premier boss que vous rencontrez, au terme de votre visite des toits d'Agrabah, ne paie peut-être pas de mine, mais il est très agile et bondit dans tous les coins.

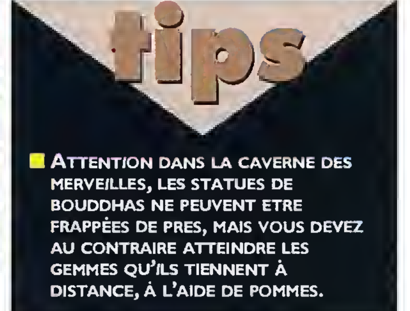
Cachots : Ce squelette n'est au départ qu'un petit tas d'os qui va s'assembler, inversant dans un premier temps la place du crâne et celle de la bombe, puis les remettre dans le bon ordre avant de vous regarder d'un air soulagé puis... d'exploser !

Aaah, le tapis volant... Qui n'a pas rêvé d'un tel moyen de transport, quand il était coincé dans les embouteillages parisiens à sept heures du soir ?



gestes qu'effectuent les protagonistes du soft est empreint d'une grâce et d'une fluidité exemplaire. C'est tellement bien fait que, franchement, si l'on ne prend en compte que la seule animation des personnages, Aladdin, le jeu, n'a pas grand chose à envier à son grand frère pour salles obscures. En revanche, on peut tout de même déplorer la qualité du scrolling, qui est certes très vif si l'on joue sur un 486, mais accuse tout de même des saccades qui n'ont pas lieu d'exister. Dans le même ordre d'idée, les décors d'Aladdin, très réussis sur Megadrive, n'ont pas évolué d'un pouce. Cela reste sympathique, mais le faible nombre de couleurs exploitées engendre des tramages dans les dégradés, auxquels ne sont pas habitués les possesseurs de machines aussi puissantes que les PC. Pas de panique toutefois, le plaisir de jouer éclipse tout le reste, et pour être franc, on est tellement subjugué par l'animation, qu'on en oublie la plupart du temps d'admirer les décors en question. Pour ce qui est de la bande sonore d'Aladdin, je resterais aussi silencieux sur le sujet que la version qui m'est parvenue, c'est-à-dire muet comme une carpe. Je ne puis donc qu'espérer que les bruitages et musiques seront à la mesure de ceux de la version Amiga, excellents à tout point de vue. De toute façon, que cette dernière soit honorable ou pas, je suis prêt à parier mon bonnet de bouffon qu'il se vendra des kilos d'Aladdin sur PC. Avec la renommée du film qui l'a précédé et la qualité de sa conversion, tous les amateurs de petits Mickey animés devraient y trouver leur compte.

ÉDITEUR : Virgin/Disney Software • DISTRIBUTEUR : Virgin (1) 53.68.10.10 • CONFIG MINI : 386DX avec carte vidéo rapide • CONFIG RECOMMANDÉE : 486 DX33 • DISPO sur AMIGA



■ ATTENTION DANS LA CAVERNE DES MERVEILLES, LES STATUES DE BOUDDHAS NE PEUVENT ETRE FRAPPÉES DE PRES, MAIS VOUS DEVEZ AU CONTRAIRE ATTEINDRE LES GEMMES QU'ILS TIENNENT À DISTANCE, À L'AIDE DE POMMES.

+

Il faut voir comment les sprites bougent, pour comprendre la perfection de l'animation d'Aladdin. Onze niveaux, c'est pas demain que vous en ferez le tour ! La vivacité de l'action.

–

Ne pouvait-on pas, ne serait-ce qu'un chouïa, retravailler le graphisme afin d'éviter ces affreux tramages ? Feignants !

Graphiquement en deçà des productions PC classiques, Aladdin se rachète grâce à son animation des plus étonnante. Un très bon jeu de plates-formes.

TECHNIQUE 81 ■ INTERET 85

Zeewolf

AMIGA

PINKY

L'injouabilité par excellence

Zeewolf est vraiment un jeu pourri par excellence. Vous ne raterez rien si vous passez à côté, si ce n'est la nostalgie de votre PC.

TECHNIQUE 21 ■ INTERET 32

On y dirige un hélicoptère. Vous avez peut-être vu la maniabilité de Supercopter sur votre télévision, mais il faut se dire que dans la réalité, ce n'est pas exactement comme cela que ça se passe ! Bon, c'est vrai on n'est pas toujours là pour être fidèle à la réalité. Certains d'entre vous préfèreront toujours un petit jeu rigolo, plutôt qu'un jeu austère avec plein de commandes. Oui mais, dans ce cas-là, vous préfèrerez aussi un graphisme plutôt mignon et une animation bien foutue. Eh bien, sachez que ce soft ne rend aucunement ces qualités.

C'est d'une laideur incroyable et c'est lent. Tout reste froid, dans ce soft et dommage !

EDITEUR : Binary Asylum • DISTRIBUTEUR : UBI SOFT Tel : 48 18 50 00 • NOTICE : Français, 1 joueur





Demolition Man

3DO

Tu veux un rat-burger ?

Demolition Man résume à lui tout seul le présent du jeu sur 3DO. Techniquement parfait, mais d'un intérêt assez limité.



Dans le musée des armes du XXe siècle, il faut détruire les cachettes successives de Phœnix tout en évitant les grenades pour parvenir à la fin du tableau.

Sylvestre Stallone, c'est pas trop mon truc. Enfin non, c'est pas vrai : le premier film de la série des "Rambo" est quand même vraiment bien. Et puis, soyons honnête, le film "Demolition Man" m'a bien fait marrer. "Demolition Man", Demolition Man ? attendez mais, c'est justement le nom du soft que je viens de tester pour la 3D0. C'est dingue, la coïncidence ! Alors là, normalement, je présente l'histoire pour ceux qui vont pas au cinéma. Ouais, ouais, c'est ça. Hop, je m'exécute donc ! C'est l'histoire d'un keuf de Los Angeles, un peu crétin mais hyper balèze, John Spartan, qui doit interpeler Phœnix, soupçonné d'avoir fait quelques bêtises. Stallone, t'es rien qu'un gros blaireau. Eh oui, tous les otages se font buter pendant l'opération, et ça, ça craint drôlement. La sentence tombe : Spartan est incarcéré pour purger une peine en cryo-stase. Phœnix, interné dans la même prison, parvient à s'échapper 30 ans plus tard. Du coup, on décongèle Spartan pour traquer le psychopathe. La caricature du monde du futur où tout est politiquement correct est à pisser de rire. Malheureusement, c'est là que le gouffre se creuse entre le film et le jeu. Car Demolition Man, le jeu, m'a pas vraiment fait rigoler.



Scènes vidéo
Sons et bruitages
Technique maîtrisée

Pas d'idées, pas intéressant
Trop facile ou trop difficile
Pourquoi ne pas pouvoir jouer Phœnix contre Spartan ?

IANSOLO

Après une introduction en vidéo, donc, on se retrouve sur le toit d'un entrepôt.

Operation Wolf, le retour

Des méchants du gang de Phœnix sont planqués derrière des caisses ou des barils et surgissent de leurs cachettes pour vous expédier des pruneaux. Quoi qu'on fait alors ? Eh bien, on fait coïncider la mire de son flingue avec les gros vilains pas beaux, et ON SHOOTE ! Évidemment c'est fluide, mais les images digitalisées des méchants sont un peu répétitives. Demolition Man propose trois niveaux de difficulté, ce qui n'est pas du luxe, car Spartan doit recharger son arme et on devient une cible facile pendant les deux secondes que dure l'opération.
Plusieurs tableaux de ce style se succèdent, entrecoupés de combats à la Street Fighter. Là aussi, j'ai été déçu car on trouve vite une combinaison de coups qui permet de faire mordre la poussière à Phœnix systématiquement ! Surprenantes les phases de jeux dans les égouts de la ville et la Cryo-prison. La technique utilisée ressemble à celle employée pour Doom ou Wolfenstein, mais à part shooter les méchants et éviter cet abruti de Phœnix, on n'a pas grand chose à faire. On a ensuite droit à une poursuite de bagnole à la Road Rash. Les remarques ci-dessus s'appliquent aussi à cette phase du jeu.

EDITEUR : Virgin • VU ET DISPO chez JPF • TEL : (1) 46.24.33.19 • NOTICE anglaise, 1 joueur.

Belle démonstration technique de ce que peut faire une 3D0, Demolition Man manque de cohérence et d'un réel intérêt. Un mélange de Operation Wolf, Street Fighter, Wolfenstein, Road Rash, sans aucune innovation.

TECHNIQUE 85 INTERET 40





Lord of the Realm

Amiga

Stratégie et Moyen Age

MOULINEX

Ça se passe au XIIIe siècle et sur une carte de l'Angleterre. Vous l'avez compris, il s'agit de la énième simulation économique du genre, mais le résultat est intéressant. C'est beau, pratique et simple d'emploi tout en étant puissant. En effet, il faut mettre la main à la pâte, voire au pâtre – bien qu'il ne s'agisse nullement d'une ode aux mœurs de la Grèce antique – non, je veux dire par là que pour gagner des sous avec son élevage de mouton, il faudra vraiment gérer ledit élevage. Idem en ce qui concerne les cultures diverses et l'occupation des sols en général. Ajoutez à cela quelques châteaux à construire, quelques armées à lever et quelques murs à abattre, et voilà un bon et beau jeu.

Excellente synthèse d'un genre qu'on croyait connaître par cœur. Décidément, l'Amiga n'en finit pas de finir et c'est tant mieux !

TECHNIQUE 60 INTERET 75

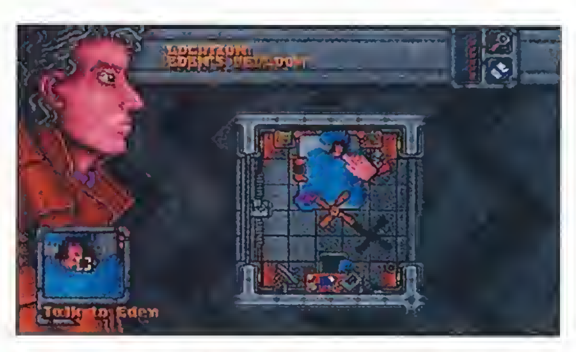
EDITEUR : Impressions • DISTRIBUTEUR : Ubi Soft • TÉLÉPHONE : (1) 48.18.50.00 • NOTICE VF, 6 joueurs, compatible H-D, dispo sur PC, testé dans Joy 54.

Dreamweb

AMIGA

La vie de Ryan

Dreamweb sur PC avait déjà la couleur et le goût d'un soft Amiga. Rendons à César ce qui est à César : ce jeu de rôles-aventure déboule enfin sur la machine de Commodore.



Ryan vit la nuit, ce qui se remarque à son teint pâle et à son œil torve. Plus tard, ça va même empirer, alors il mettra des lunettes de soleil...



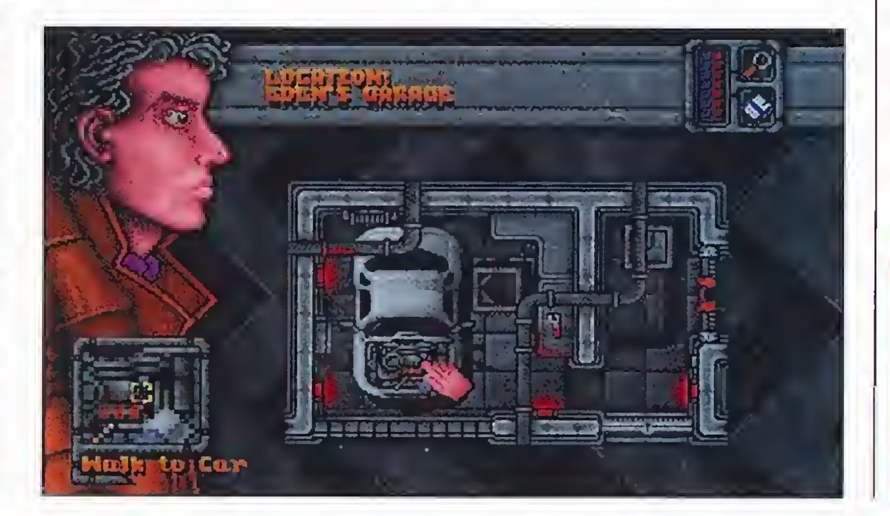

Cet écran permet de se déplacer d'un coup dans les différents lieux du jeu. Cela évite d'arpenter les rues très mal famées de cette mégalopole du futur.

VRAI FAUX

Douglas Trumbull est le fondateur d'une fameuse entreprise informatique nationale qui perd tout plein d'argent chaque année.
FAUX
Douglas Trumbull est le créateur des effets spéciaux de films aussi géniaux que "2001 L'odyssée de l'espace", "Blade Runner" ou "Star Trek". Par ailleurs l'ami Douglas a récemment conçu le système Showscan qui est au cinéma ce que le 16/9 est à la télé noir et blanc. En effet, avec 60 images par seconde (au lieu de 24), un film difffusé en Showscan semble presque restituer le relief.

IANSOLO

On aurait pu croire que, près de treize ans après la sortie du mythique "Blade Runner", la veine Cyberpunk se soit un peu tarie. Pas du tout, Dreamweb prend place dans cet univers de cauchemar qu'a si bien su rendre Ridley Scott. L'individu est écrasé par le pouvoir des méga-corporations. Et l'individu, c'est vous, enfin Ryan, un clampin pas très net qui rêve de meurtres et tient un journal digne des confessions d'un psychotique. Le journal, d'ailleurs fourni avec le jeu, est riche en informations, lisez-le impérativement. Vous émergez péniblement d'un nouveau cauchemar, et pour cause, dans vos rêves vous luttez contre les forces des ténèbres qui ont pris le contrôle des sept gardiens du Dreamweb. Ces sept personnages, il faudra les buter afin de sauver la civilisation.



Couchez les enfants!

L'usage de Dreamweb est á déconseiller aux personnes un peu déprimées. Car il se dégage de ce jeu une atmosphère réussie, mais incroyablement glauque et flippée. La musique y est pour beaucoup. Belle mais désespérée, la bande son entièrement échantillonnée a toutefois perdu en qualité par rapport à la version PC. La représentation graphique est en "vue de haut", et grâce à un système de loupe, on peut fouiller le décor dans ses moindres pixels pour retrouver les objets qui se cachent dans près de 200 lieux différents. Les développeurs de ce jeu sont sûrement un peu maniaques. On peut examiner le plus petit mégot de cigarette et obtenir des informations dessus. Cliquer sur l'imperméable de Ryan permet de consulter l'inventaire d'une trentaine d'objets, et on peut insérer des objets dans d'autres comme une cartouche dans une console d'ordinateur. Comme un vrai "cyberhacker" que vous êtes, vous vous connectez sur des terminaux du réseau pour consulter votre messagerie électronique et recueillir des informations. Malgré une réalisation graphique plutôt spartiate (normal, tout est vu de dessus) l'aventure vous donnera son pesant de sensations : violence morale, combats gore et même une scène de sexe.

EDITEUR : Empire • DEUX VERSIONS : Amiga 500 et 1200 • PLACE SUR LE DISQUE DUR : 3,5 Mo • DISPONIBLE SUR : PC • DISTRIBUTEUR : Ubi soft. • TEL : 48 18 50 00 • NOMBRE DE JOUEUR :1 • ENTIEREMENT FRANCISE: Doc et jeu • TESTE : Joy n° 53

Si l'univers étouffant de ce futur de cauchemar ne vous fait pas peur, Dreamweb est un bon jeu d'aventure. Certains lui reprochent néanmoins une durée de vie un peu courte.

TECHNIQUE 72 INTERET 79

c'est enfin autorisé

copiez!...

vous en avez maintenant le droit!

Vous avez bien lu. Grâce à Joystick, vous pouvez copier. Des jeux, des images, des programmes pour tricher à donf.

Il vous faut un Minitel, un câble Minitel, notre programme Fissa!, un PC. Vous vous connectez sur 3615 Joystick où vous ne payez que 99 centimes par minute.

Copiez chez vous et pour moins de 120 francs le fameux Nishiran, un jeu complet et passionnant pour votre PC. Vous avez le droit!



Notre réputation est en jeux.

(mise en page honteusement copiée sur une superbe publicité du groupe de presse anglais Future Publishing annonçant le lancement du magazine ".net" Parce que nous, quand on pompe, on le dit...)

Renvoyez ce bon de commande à: Joystick, Service Fissa, 10, rue Thierry Le Luron, 92592 Levallois Perret Cedex. Chèques et mandats à l'ordre de HDP Tarifs TTC, port compris.

Nom: .... Prénom: ....

Adresse: ....

Code Postal: .... Ville: ....

Je commande: (délai, 7 jours)

- ❐ Fissa version PC, le soft seul: 15 francs
- ❐ Fissa version PC + le câble: 65 francs (câble PC/Minitel 25 broches femelle)
- ❐ la K7 audio de Moulinex jouant du violon, 90 mn: 42000 francs.

Mortal Kombat 2

Amiga

Un kombat mortellement... kasse-pieds !

Aïe ! Mortal Kombat revient ! Ouïe, il est toujours aussi sanglant ! Beeuuh, ce que c'est moche ! Mouais, pas terrible tout ça...

PINKY

+
Plus de kombattants k'avant.

–
C'est laid, c'est vraiment très laid, ça se boit sans lait. Pas de (vraiment) nouvelles idées en vue.
Les temps de chargement très longs, et pas de diske dur !

Alors là, on ne va pas me la faire, c'est moi ki vous le dis ! Alors, comme ça, le fameux Shang Tsung, celui-là même ki avait été banni du Monde Extérieur pour se retrouver sur Terre, y serait de retour ? Avec la raklée monstrueuse k'on lui avait mis dans le premier Mortal Kombat ? Je vous demande un peu, est-ce que les chèvres paissent trankillement au milieu de meutes de loups ? Les rongeurs vont-ils chatouiller les moustaches de félidés assoupis ? Les Kasques Bleus attaquent-ils les Serbes ? Bien sûr que non, et pourtant, Shang Tsung, lui, il est revenu pour la deuxième kouche.
Deuxième kouche de sang, naturellement, puisque Mortal Kombat (mais pourkoi donk ce "k" idiot ?), le bien nommé a aki sa renommée planétaire en grande partie grâce à son aspect partikulièrement gore. Si MK fut le prékurseur des beat'em up/étals de boucherie, il a aujourd'hui été rejoint par bon nombre de softs s'engouffrant dans la brêche ainsi kréée, et ne surprend plus autant le joueur k'initialement. Alors, ke fallait-il à Mortal Kombat 2 pour perpétrer le règne de son ancêtre ? Du changement, ke Diable ! De nouvelles idées, d'autres astuces, une kalité de réalisation ayant évolué avec son temps, de tout cela on ne trouve hélas nulle trace dans cette prétendue "suite". Le thème est exaktement le même, un tournoi opposant les meilleurs kombattants du monde organisé par une maléfike entité, Shang Tsung, atteint du klassike kétai-mort-mais-non-seulement-banni-et-ki-du-koup-revient-pour-se-venger. Kôté générike, on retrouve six des personnages du premier épisode (Liu Kang, Johnny Cage, Rayden, Sub-Zero, Scorpion et Reptile, ke l'on ne pouvait pas manipuler alors), plus huit nouveaux adversaires. Vous avez remarké ? Il y a de plus en plus de meilleurs kombattants du monde dans le monde, ces temps-ci, dont ce fameux planteur de zone de Shang Tsung et son maître, Shao Khan. Ben mince, si tout le monde se fait rétamer dans cet épisode, comment vont-ils faire pour nous pondre Mortal Kombat 2 ? Ah, je sais, en fait, ils ne seront pas morts, mais seulement évanouis, et ils reviendront pour se venger des deux premières fois.



Un air de déjà vu

Pour ce ki est de la réalisation, Mortal Kombat ne soulève pas non plus l'enthousiasme le plus débridé. L'animation est certes assez vive, mais les gestes qu'effectuent les kombattants ne me semblent pas très réalistes (il est vrai que je n'affronte pas tous les jours les meilleurs kombattants du monde, ça vient peut-être de là). La bande sonore est en revanche assez honnête, sans être transcendante, mais c'est surtout le graphisme ki est à montrer du doigt. Ce ke ça peut-être vilain, ces digits en 2,5 couleurs ; si c'était pour nous faire ça, ils auraient mieux fait de revenir au dessin classike, chez Akklaim! Le pire de tout, c'est ke les temps de chargement sont interminables, alors ke la protektion interdit toute installation sur diske dur ! Supplanté par des softs comme Elfmania, Ultimate Body Blows ou même Street Fighter 2, MK2 flaire un peu trop la rékup' à mon goût.

EDITEUR : ACCLAIM • NOTICE : VF • JOUEUR : 2 • PREVU SUR : PC • CONFIGURATION MINI : A 500, 1 MO



Des figures acrobatiques à la San-Ku-Kaï.





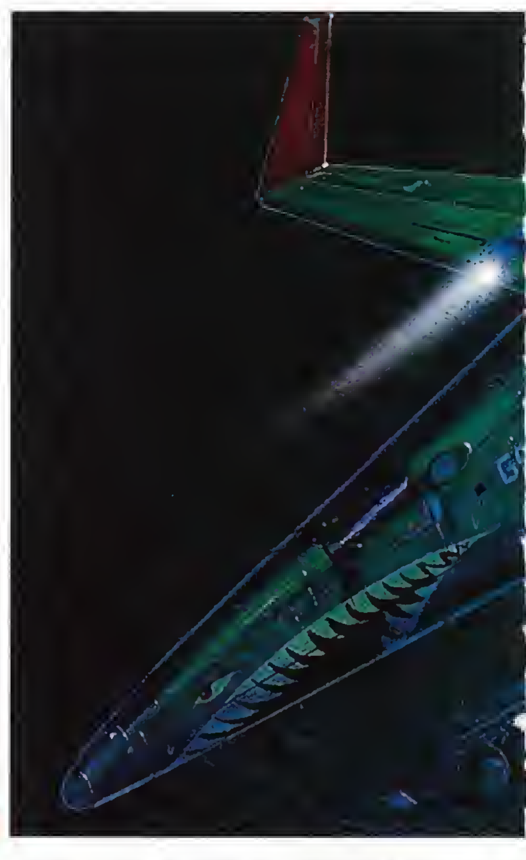
Voilà donc le célèbre Shang Tsung...



D'un coup de grâce des plus impressionnants, Sub-Zero vient littéralement d'atomiser Baraka

Si je devais résumer MK2 en un mot, je dirais sûrement... bof !

TECHNIQUE 40 — INTERET 70



Subwar 2050

Amiga 1200

Ça c'est du jeu, mille sabords !

Décidément, Microprose se déchaîne. Après l'adaptation de Field of Glory, voici celle de SubWar 2050. Une simulation sous-marine qui exploite au mieux la machine de Commodore. Que les fanatiques de 3D se réveillent, ce jeu est fait pour eux.



LORD CASQUE NOIR

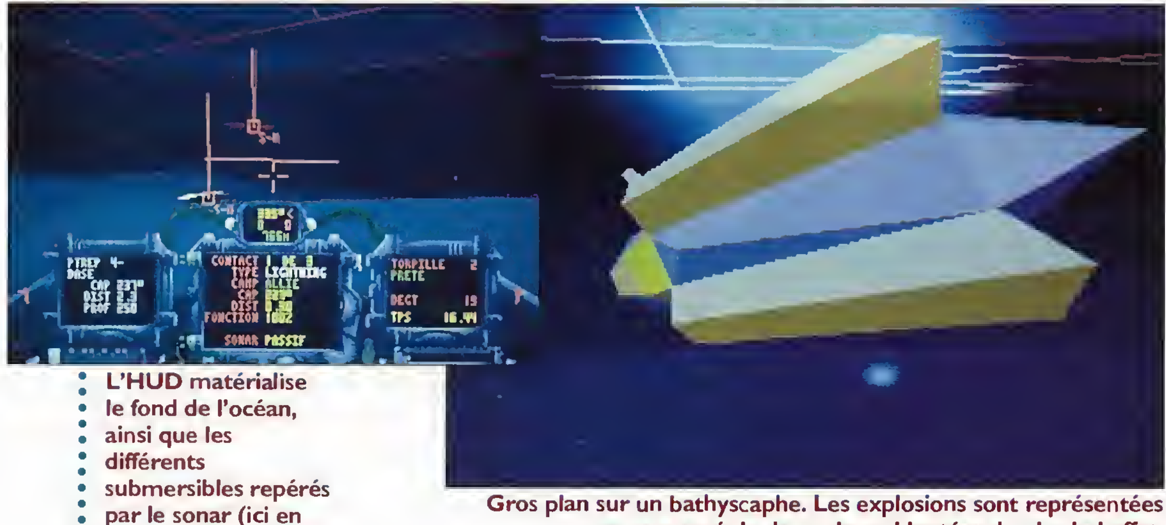


Le centre de commande permet d'accéder à l'ensemble des opérations, comme le simulateur d'entraînement, la sélection d'une campagne, etc.

Me voilà engagé depuis peu au sein de l'"Organisation de Protection des Phoques Synthétiques", lorsque le centre de haut-commandement de l'armée me contacte pour une mission de la plus haute importance. "Bonjour, Mr Phelps ! Depuis quelques temps, des entreprises du monde entier se disputent les richesses du fond de la mer. Plus que de simples incidents, nous assistons peu à peu de véritables guerres livrées par sous-marins interposés. C'est pour cela que nous vous demandons d'intervenir. Nous venons de mettre au point de nouveaux sous-marins que vous seul êtes à même de piloter. Nous connaissons parfaitement l'agilité dont vous faites preuve à bord de ce genre d'engin, et nous serions vivement intéressés par vos services, moyennant finances bien entendu. Cette bande s'autodétruira d'ici deux ou trois siècles, si tout se passe bien." Voilà qui demande une minute de réflexion... J'ai plus une thune et j'aime bien les sous-marins. Allez, top là ! Je délaisse les phoques en plastoc et rejoins illico presto les services secrets.

Un entraînement rigoureux

Le centre de commandes se trouve à l'intérieur du porte-sous-marins, immense vaisseau immergé dans les eaux alliées. Comme toute recrue, vous devez avant toute chose vous inscrire auprès de l'ordinateur de bord. Celui-ci autorise l'inscription de huit participants. Si vous êtes seul, rien ne vous empêche de vous enregistrer sous huit noms différents, ce qui n'a, entre nous, strictement aucun intérêt, sinon celui de flatter votre ego. Dans la seconde phase, vous allez devoir apprendre à piloter les engins mis à votre disposition. Le simulateur de bord comporte, pour ce faire, plus d'une vingtaine de missions abordant tour à tour les dif-



L'HUD matérialise le fond de l'océan, ainsi que les différents submersibles repérés par le sonar (ici en position passive).

Gros plan sur un bathyscaphe. Les explosions sont représentées par une auréole de couleurs bleutées du plus bel effet.

Il est possible d'obtenir un compte-rendu des dégâts en plein combat et de concentrer les réparations sur un point plus important qu'un autre.

Vue de la torpille. On peut observer de petites bulles qui s'échappent, renforçant l'impression de réalisme.

férents aspects du problème. À la fois proche du pilotage d'un avion et de la conduite d'un bateau, le maniement de ces sous-marins ultra légers est pour le moins inhabituel. Il est possible de se déplacer à grande vitesse, d'incliner l'assiette pour plonger ou pour se diriger vers la surface, ou bien de modifier le remplissage des ballasts. La combinaison de ces différents axes de déplacement offrent l'avantage d'une grande maniabilité, en réduisant au minimum les effets dûs à la résistance de l'eau. Une jauge vous indique en permanence le niveau de bruit (ondes de choc engendrées par les puissants jets d'eau servant à propulser l'engin, vibrations du moteur) et par conséquent, les chances que vous avez de vous faire repérer.
À votre tour, vous pouvez essayer de localiser les autres sous-marins ou objets immergés, en utilisant le scanner actif ou passif. Le premier qui utilise un système de balayage d'ondes et qui permet de repérer la totalité des objets immergés, est aussi l'un des meilleurs moyens pour dévoiler votre position à l'antagoniste. Le second, beaucoup moins performant, permet, quant à lui, de repérer les objets se trouvant à faible distance. Votre repérage devient de ce fait moins évident, ce qui permet d'infiltrer les lignes ennemies. Côté armement, chaque sous-marin peut emporter plus ou moins d'armes, à savoir des roquettes, destinées à des cibles de faible taille comme des mines, par exemple, des torpilles à tête chercheuse, mais aussi des armes spéciales imposées, la majorité du temps, selon le type de mission que l'on vous demande d'effectuer. Il s'agira une fois de déposer des mines, une autre fois de placer un émetteur à un endroit précis au fond de la mer, etc.
Lorsque vous avez fait le tour du simulateur (au sens propre), il ne vous reste plus qu'à sélectionner l'une des quatre campagnes disponibles

Des missions palpitantes

Loin des classiques scénarios de guerre, ces campagnes s'appuient sur de vagues magouilles politiques. Espionnage, sabotage, les nombreuses missions sont variées et pleines de rebondissements. Le point de départ de chacune d'entre elles se situe près du porte-sous-marins. Guidé par des "waypoints" (points de repère), vous devez retrouver votre route en vous assistant de l'ordinateur de bord. Celui-ci indique le cap et la profondeur du point à atteindre. Les objectifs de la mission faisant également partie des données entrées dans sa mémoire, il vous rappellera à chaque point ce que vous devez y effectuer (détruire un certain type d'ennemi, prendre des repères...). Les autres instruments vous renseignent sur votre vitesse, la distance qui vous sépare du fond, le type d'armement sélectionné, et affichent une image de la cible visée ainsi qu'une vision virtuelle de la surface. L'HUD (Head Up Display) est en effet un élément essentiel de votre sous-marin. À l'image des simulateurs de vol, cette projection fictive reproduit le fond de l'océan, la houle à l'aide d'un quadrillage, et vous indique, par l'intermédiaire de points de différentes couleurs, la position des objets détectés. Les trois lettres présentes sous ce point préci-

tips

- **N'utilisez le "Sonar Actif" qu'en dernier recours.**
- **Gardez les torpilles pour les cibles importantes.**

VRAI FAUX

La technologie RISC est ce qu'on fait de mieux en matière de micro-processeurs.
FAUX
Le RISC est complètement dépassé. Out ! Ringard ! Maintenant le truc qui va faire pulser nos bécanes dans les années futures, c'est le VLIW. Ouaip ! VLIW, c'est pour : Very Long Instruction Word. Nous voilà bien avancés ! En tout cas, y paraît que grâce à cette nouvelle technique, l'augmentation des performances de nos ordinateurs pourra continuer sa croissance exponentielle.





Comme Sam et Max, Alone in the Dark a maintenant sa bande dessinée.
FAUX
Sam et Max était déjà une bande dessinée. Pour Alone, c'est le contraire.



sent sa nature : BIO pour les poissons, MIN pour une mine, etc. Compte tenu du fait qu'il vaut mieux éviter de se faire repérer dans un tel environnement, le challenge est palpitant. Il faut élaborer des stratégies, agir en douceur ou profiter d'un effet de surprise, le tout dans une ambiance pleine de suspens. De l'élément dans lequel on évolue, on ne voit surgir que les ennemis au dernier moment. De plus, les bruitages sont d'enfer avec des bruits sourds et étouffés. En bref, vous l'aurez compris, l'intérêt y est... heu... profond.

Un affichage rapide

Le point faible de ce type de programme émane sans l'ombre d'un doute de la rapidité d'affichage. Très bien programmé, SubWar profite à fond des capacités du 120 et de sa palette AGA. Les écrans intermédiaires sont beaux, et l'animation des polygones, irréprochable. Les vue extérieures ne font que renforcer cette impression de facilité avec laquelle les éléments se déplacent. Vue "en passant", vue latérale, poursuite : elles sont toutes là, y compris les vues tactiques. Les détails ne manquent pas non plus, avec de petites bulles s'échappant du sous-marin, une gestion de l'éclairage des surfaces, une représenation plus que correcte des gros objets comme les porte-sous-marins par exemple. En trois mots, c'est beau, fluide et... Et quoi ? Un mot de plus, alors : intéressant. En trois mots : beau, fluide et intéressant. Microprose signe ce mois-ci l'une des plus belles réalisations de l'année en matière de simulation. Un must !

EDITEUR : Microprose • DISTRIBUTEUR : Ubi Soft (1) 48.18.50.00 • PREVU SUR : CD 32 • NBR DE JOUEURS : 1 • NOTICE : VF • DISPONIBLE SUR : PC & PC CD • INSTALLATION : Possible sur HD.

Un simulateur original qui profite bien de la machine. À ne manquer sous aucun prétexte.

TECHNIQUE 90
INTERET 90



Planète Strike

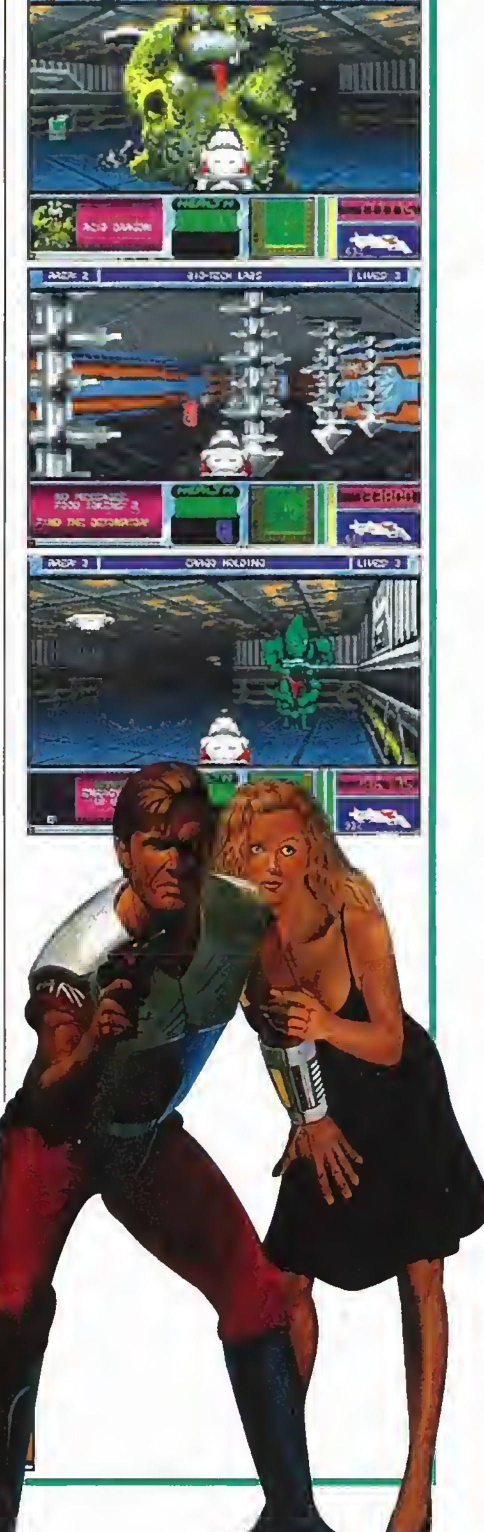
PC

Pas nette, la planète !

IANSOLO

Amis amateurs de jeux d'action à la Doom, bienvenue ! Par l'éditeur de shareware, Apogee (chez qui était sorti le fameux Wolfenstein 3D), voilà la suite des aventures de Blake Stone, l'agent secret des services d'espionnage de la Terre. Côté technique, rien de particulièrement innovant. Ce Planet strike est doté du même environnement graphique que Wolf : déplacement avec rotations à 360° dans des niveaux labyrinthiques. Les sols et les plafonds sont habillés de textures (du coup, c'est un brin plus lent) mais on est loin de la qualité d'un Doom où les décors sont beaucoup plus beaux et variés. Les missions suivent un principe similaire : une fois arrivé dans un nouveau secteur, vous devez trouver un détonateur pour faire sauter le générateur d'énergie du niveau. Évidemment, y a tout plein de mutants qui font leurs courses dans le coin. Avec près de six armes différentes vous allez devoir vous tailler un chemin dans la barbaque irradiée. Il y a quelques gadgets supplémentaires par rapport à Wolf (radar, distributeurs de points de vie, etc.) et l'ensemble se laisse jouer tranquillement, mais Planet strike n'est que le énième clone du genre.

EDITEUR : Apogee • DISTRIBUTEUR : LOGITIME (1) 60.19.36.13 • NOTICE : VF 1 joueur, 486SX25 4 Mo de Ram, 8 Mo de DD, carte son Soundblaster, clavier, souris, joystick ou pad Gravis



A moins que vous ne puissiez survivre sans votre dose quotidienne de Wolfenstein 3D, rater Planet Strike ne sera pas un désastre. D'autant plus que 290 F, c'est cher pour un shareware (même pour une version complète).

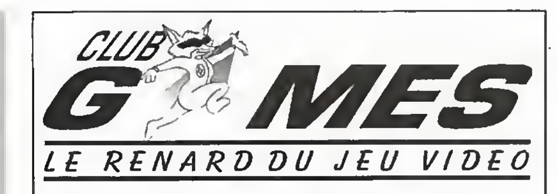
TECHNIQUE 40
INTERET 65

SOYEZ FUTES, COMMANDEZ AU RENARD !

CLUB GAMES : Vos jeux PC livrés à domicile en 24-48 H

VENTE PAR CORRESPONDANCE — COMMANDEZ EN DIRECT :

TÉLÉPHONE CB	MINITEL	FAX	COURRIER
(16-1) 48 87 99 99	3615 Club Games	(16-1) 44 59 29 31	Bon de commande Express

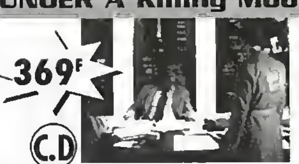


LE RENARD DU JEU VIDEO

(16-1) 48 87 99 99

Du lundi au samedi 10/19h30

UNDER A Killing Moon VF



369F — C.D

PROMO Le premier jeu d'aventure policière en images de synthèse/full motion vidéo. Le premier grand film interactif : vous êtes l'acteur principal de cette superproduction hollywoodienne d'un réalisme et d'une facilité d'utilisation déconcertante ! PC LOISIRS : 98 %. **DISPO**

ECSTATICA

299F NF — 349F VF — C.D — DISK

Le jeu d'aventure en 3 D calculé en temps réel dans un monde régi par la sorcellerie et la possession démoniaque. Allergique au soufre, aux crapauds et aux scènes de tortures sanglantes s'abstenir ! **DISPO**

DRAGON'LORE VF

329F — C.D

PROMO Le jeu d'aventure/rôle le plus incroyable de l'année. Graphisme époustouflant en 3D, images de synthèse proche de la réalité, son laser saisissant pour ce jeu à l'ambiance Heroic fantasy. DÉMENT. L'avenir des jeux vidéos, enfin chez vous sur votre CD ROM. **DISPO**

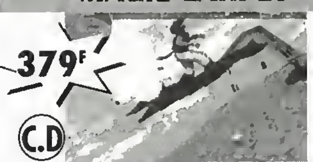
WING COMMANDER 3



449F — C.D — HIT

La simulation spatiale la plus attendue de l'année. 4 millions de dollars de conception pour ce jeu exceptionnel, 3 CD ROM, des séquences vidéos incroyables et un jeu en super VGA. Une distribution exceptionnelle : Marc Hamill, Malcom Mac Dowell, Capitaine Dobey. **DISPO**

MAGIC CARPET



379F — C.D

HIT Un jeu d'action infernal et surtout une fois encore un vrai simulateur de dieux, le tout en réalité virtuelle. Un univers 3D entièrement réalisé en fractales texturées et le tout en SVGA. **DISPO**

LBA VF

379F — C.D

HIT Imaginez un jeu d'aventure à la Zelda mais réalisé en image de synthèse super VGA. Il possède de tous les atouts pour passionner tous les joueurs : reflexion, combat, et arcade tout cela avec des animations fabuleuses. **DISPO**

NASCAR RACING



329F — C.D

Bienvenue à DAYTONA ! ce jeu s'annonce comme la meilleure course automobile jamais réalisée sur PC. Foncez à plus de 300 km/h dans une course où tous les coups sont permis. Fluidité incroyable et ambiance sonore hyper réalistes ! (Compatible FORMULA T1). **DISPO**

LOST EDEN



NEW — ☎

L'équipe mythique de Cryo revient. Avec ce jeu magique, le plus abouti en matière d'images de synthèses. Scénario fabuleux qui vous confrontera aux dinosaures les plus terrifiants. **DISPO**

PC DISQ . extrait

ARMORED FIST VF	329 F	
BATTLE BUGS VF	289 F	NEW
BATTLE ISLE 2 VF	329 F	
COLONIZATION VF	329 F	
COMMANCHE VF + MISSION 1	349 F	
DELTA V VF	319 F	PROMO
DOOM 2	319 F	
F1 GRAND PRIX	249 F	PROMO
FIFA SOCCER VF	289 F	
FLIGHT SIMULATOR 5 VF	389 F	
GABRIEL KNIGHT VF	289 F	
LODE RUNNER VF	299 F	NEW
OUTPOST VF	299 F	
PACIFIC STRIKE	289 F	PROMO
QUARANTINE VF	329 F	NEW
RISE OF THE ROBOT VGA	319 F	NEW
RISE OF THE ROBOT SVGA	339 F	NEW
SETTLERS VF	299 F	PROMO
SIM CITY 2000 VF	269 F	
SUPER KARTS VF	329 F	NEW
SYSTEM SHOCK VF	299 F	PROMO
THEME PARK VF	299 F	PROMO
TRANSPORT TYCOON VF	329 F	
TIE FIGHTER VF	329 F	NEW
ULTIMA 8 VF	369 F	
X WING + MISSION 1	349 F	

LIVRAISON ULTRA RAPIDE
ILE DE FRANCE 24 H
PROVINCE 48 H AU
(16-1) 48 87 99 99

SAM AND MAX VF

349F — C.D

Le jeu d'aventure le plus loufoque de l'année. Prenez votre matraque, et la route avec SAM et MAX, les détectives. Vous allez sillonner l'amérique dans une aventure animée complètement folle. Voix digitalisées intégralement en français. JOYSTICK 95 %. **DISPO**

ACCESSOIRES

KIT C D ROM JOUEUR — 1990F
Lecteur PANASONIC CDR562B double vitesse
+ interface + 9 jeux (ultima underworld, ultima 7, populous...)
+ 2 haut parleurs
+ SOUNDBLASTER 16 VALUE **EXCEPTIONNEL**

Lecteur PANASONIC CDR562B — 1590F
double vitesse + interface + DRAGON'LORE + ARMORED FIST.

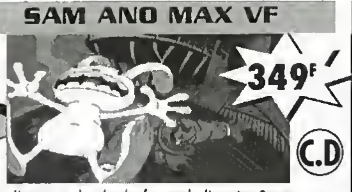
CD ROM DOUBLE VITESSE — 690F

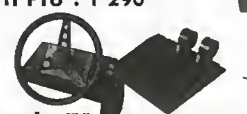
INCROYABLE
CD ROM DOUBLE VITESSE + 16 CD ROM — 990F

CARTE KORG : profitez du son GENERAL MIDI pour carte sonore 16 bits (connecteur wave blaster). — 990F

CARTES SONORES :
Maxi Sound HP 16 multi CD — 799F
Carte 16 bits 100 % compatible SB livrée avec enceintes et micro. Multi CD : Sony, Mitsumi, Panasonic connecteur Wave Blaster (pour carte KORG)
+ carte KORG 1700F

MANETTES TRUSTMASTER
Les plus solides du monde !
FLIGHT : 590F
FLIGHT PRO : 990F
FLIGHT F16 : 1 290F





1190F
Formula T1 + INDY CAR RACING
sensations exceptionnelles garanties !

US NAVY FIGHTERS VF

379F — C.D — HIT

L'ultime simulation d'Electronic Arts : graphisme allant jusqu'au 1024.768 d'une précision photographique, animation ultra fluide. Combats ultra-réalistes. Le nouveau hit de simulation aérienne. **DISPO**

DARK FORCE

NEW — ☎ — C.D

Un jeu LUCASTAR inspiré de la guerre des étoiles, dans lequel vous jouez le rôle d'un agent des forces rebelles infiltré au sein de l'empire. Décors en 3 D à la DOOM. **DISPO**

PC CD ROM . extrait

ALONE IN THE DARK 3 VF	389 F	NEW
ARMORED FIST VF	369 F	
BATTLE ISLE 2	379 F	
BIO FORGE	☎	NEW
COLONIZATION VF	349 F	
COMMANDER BLOOD	☎	NEW
CYBERIA	☎	NEW
CYCLEMANIA NF	299 F	NEW
DESCENT	☎	NEW
DOOM 2 VF	389 F	
DOWN PATROL	☎	NEW
F1 GRAND PRIX	269 F	
FIFA SOCCER VF	299 F	
HELL	389 F	
KA 50 HOKUM NF	379 F	NEW
KING QUEST SAGA (1 À 6)	349 F	
KLIC AND PLAY	☎	NEW
KYRANDIA 3 VF	349 F	NEW
LANDS OF LORE 2 VF	☎	NEW
MASTER OF MAGIC	☎	NEW
MYST NF	399 F	PROMO
NOVASTORM	299 F	
OUTPOST VF	329 F	PROMO
PRIVATEER + STRIKE COMMANDER	349 F	
RISE OF THE ROBOT	369 F	NEW
SPACE SIMULATOR	☎	
SIM CITY 2000	349 F	NEW
THEME PARK VF	329 F	PROMO
TRANSPORT TYCOON VF	329 F	NEW
ULTIMA 8 VF	399 F	PROMO
WARRIORS NF	389 F	NEW
X WING COLLECTOR	349 F	NEW

(catalogue "CD Rom de charme" sur demande)

VIRTUAL ESCORT VF



449F — C.D

Le premier soft de charme intégralement en français. Imaginez : un coup de téléphone et elles sont là. Offertes à vos fantaisies. Et si vous jouiez avec les trois ensemble ? : RESERVE AUX ADULTES. **DISPO**

KING'S QUEST 7 VF

NEW — 349F — C.D

Roberta Williams récidive avec l'aventure la plus longue, la plus intéressante et la plus riche de toute l'histoire des jeux pour ordinateurs. **DISPO**

NEW CASQUE VIRTUEL VFX1 : 6 990 F **NEW**

DISK BOOT
Livrée gratuitement avec chaque jeu en photo. Plus aucun problème de configuration !

Liste complète des jeux disponibles par Tél. ou Minitel

BON DE COMMANDE EXPRESS : à envoyer à **CLUB GAMES, 35, rue de Turbigo - 75003 Paris**

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Code Postal : .... Ville : ....
Tél. : .... **PARIS (75) : frais de port réduit : 17 F** (JOY 1)

NOMS	DISK.	CD	PRIX
	☐	☐	
	☐	☐	
	☐	☐	
NEW — FRAIS DE PORT UNIQUE			29 F
TOTAL			

Les chèques sont à libeller à l'ordre de SDMH CONSEIL

REGLEMENT : ☐ CHEQUE ☐ MANDAT LETTRE ☐ CONTRE REMBOURSEMENT + 35 F ☐ CARTE BLEUE

N° _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Date d'expiration : _ _ / _ _
Signature :
(Parents pour mineurs)

SDMH CONSEIL, SARL au capital de 50 000 F - RCS Paris B 394 824 585

IMPORTANT : Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs, les prix indiqués sont révisables sans préavis, offre valable dans la limite des stocks *Règlement sur demande écrite (Minitel : 2.19 F)

GUIDE

JEUX...

LITTLE BIG ADVENTURE

PC

Solution partielle.
Prison: Faites du bruit pour attirer l'infirmier. Tuez-le et montez sur la plate-forme. Tuez d'abord l'infirmier, puis le médecin. Récupérez la clé et passez par la grille. Attendez que l'infirmier soit hors de vue et montez dans la salle en haut à droite. Récupérez le holomap et la carte d'identité. Déguisez-vous en infirmier. Sortez de la pièce pour prendre les escaliers à gauche. Tuez l'infirmier et le médecin. Récupérez la clé et sortez. Dehors, passez derrière la cabane et allez au nord-est. Cachez-vous dans le dépôt d'ordures. A l'extérieur de la prison, dirigez-vous vers le sud en faisant attention aux gardes et au module de surveillance. Dès l'apparition de celui-ci, restez immobile sur place jusqu'à ce qu'il parte. Votre maison est un peu plus au sud.
Kidnapping: Chez vous, parlez avec Zoe et planquez-vous dans la cuisine. Après l'enlèvement, fouillez les armoires et les pots de fleurs et récupérez du fric. Dans le bureau, récupérez la boule magique et la tunique : vous aurez ainsi accès à la magie. Sortez par la cheminée et allez à la taverne.
ATTENTION: Si vous vous faites prendre, il faudra vous échapper en passant par la sortie de cheminée, dans la colline derrière chez vous, pour rentrer à nouveau dans votre maison.
La Taverne: Montez et parlez au grobo. Offrez-lui à boire : il vous indiquera où se trouve Zoé. Allez au port à l'est de la taverne.
Le port: Tuez le grobo avec la boule magique. Prenez la clé et passez la grille sans parler au guichetier. Pour récupérer le billet du ferry, il faut pousser les caisses sur les croix (énigme qui rappelle Sokoban). Prenez le ferry pour l'île principale.
L'île principale: Allez à la bibliothèque.
La bibliothèque: Parlez à tout le monde. Le bibliothécaire-lapichon (ouf !) vous demandera de changer le goût de l'eau pour qu'il vous montre un livre, indispensable à votre quête. Allez au vieux bourg.
Le vieux bourg: Pour acquérir la confiance des habitants, il vous faut tuer le lapichon clone. Ensuite, parlez au lapichon à l'entrée du bourg : il vous mènera à son cousin. Suivez le deuxième lapichon dans la maison, lavez-vous les mains dans le lavabo pour déclencher l'ouverture d'un passage secret qui mène au serrurier. Il vous donnera la clé de la petite grille derrière vous. Allez voir la lapichonne à côté du bazar : elle distraira l'attention du supergro en haut des escaliers. Dès qu'ils s'éloignent, prenez les escaliers et trouvez l'astronome. Celui-ci vous parlera de la légende et d'un de ses cousins batelier du port Belooga. Allez au bazar et achetez du carburant. Arrangez-vous pour prendre le ferry vers l'île de la citadelle
L'île de la citadelle: Une fois arrivé, massacrez le grobo de garde et allez à la pharmacie. Le pharmacien donnera l'alarme : éclatez-le, ainsi que le garde qui arrive. Prenez le flacon rouge, et chopez le fric de la caisse. Retournez au port. Tuez le grobo et achetez un billet de cinq Kashes au grobo marin. Prenez le ferry direction l'île pricipale. Allez au vieux bourg. Prenez la moto du nord-ouest pour aller au château d'eau.
Château d'eau: Montez les escaliers. Sautez sur la grille pour l'ouvrir. Descendez et placez-vous près de la réserve d'eau. Utilisez le flacon rouge de la pharmacie. L'eau est désormais au goût de cerise. Retournez à la bibliothèque et laissez le bibliothécaire vous donner le livre. Maintenant vous pouvez continuer.

Vincent Bleher

CORRIDOR 7



Pour vous faire un super personnage, éditez votre sauvegarde (les déplacements sont en décimal):

Déplacement	Correspond à
48	Vie
50	Armes
116	Armures
118	Aliens guns

Vincent Bleher

GOBLINS 3

PC

Comment avoir les jokers disponibles infinis ? Si vous n'en sortez pas dans un monde, vous devez consulter les jokers ! Mais avant de vous renseigner sur la façon de terminer un monde, sauvegardez votre partie. Ensuite, sortez du jeu et copiez (ne pas le déplacer, car vous en aurez encore besoin !) votre sauvegarde dans un autre répertoire. Retournez ensuite dans le jeu, récupérez votre sauvegarde, consultez le joker et mémorisez-le bien. Une fois ceci fait, sortez à nouveau du jeu et remettez la sauvegarde que vous avez copiée sur celle pour laquelle vous avez consulté le joker. Retournez (encore une fois, ça ne fait pas de mal !) dans le jeu et reprenez la sauvegarde. Oh, miracle ! vous avez toujours tous vos jokers !

André Ludovic

SHOCK WAVE

3DO

- PAUSE, BACCAAX et maintenant : (L + flèche haut = rotation), (L + flèche bas = looping).
- PAUSE, CAABACAX : XTRA LASER
- PAUSE, ABACAABAX : TRAINER

Laurent Pontet

KETHER

CD-I

Pour arriver au temple d'Hochnatt :
Au début, se mettre en haut à droite de l'écran. Après le passage de la boule verte, se mettre en haut à gauche, puis en haut à droite, puis en bas à droite. Se mettre en haut à droite, en bas à droite, en haut à gauche, en bas à gauche. Après l'intervention de l'empereur de lumière, il faut rester toujours en bas à gauche de l'écran. Vous y êtes!

S. t. b.

BENEFACTOR

Voici les 28 derniers codes de Benefactor pourAmiga 500 :

33) QQFCFCFCFC	42) 6GLNRLKMQK	51) M3MSR4LRQN
34) 32QKLGVPQL	43) 6KFKQMFKQM	52) 5LDFBMC21L
35) 62DJMFHNQJ	44) 3VQJFGSLH3	53) 2JQF2KSHGM
36) 1NQCDPPBC4	45) 3RQ4NHQ4NH	54) SDNK4JPMQL
37) 1VQC2HPBDG	46) 6PN4SVLMQT	55) MDQ4MF5SQJ
38) 6JLN44NPQQ	47) QFNGVL3BQG	56) MS24G2FPHF
39) 1PQFP5RGQV	48) M1QRFFLM11	57) MMQSMSQSMS
40) 66N4K4KLHL	49) 26QJHNMFDT	58) M2Q4PGRPQH
41) Q5NGNKNGNK	50) MGQRNLT5Q4	59) M1QRTFN4QC
60) 2RQKKHNHH2		

Adrien Lizer





Si vous ne savez pas comment utiliser les patches, comment remplacer les octets dans un fichier ou ce qu'est l'hexa, il suffit de nous demander le mode d'emploi, qu'on ne publie pas chaque mois parce que ça prendrait trop de place, mais qu'on vous enverra en échange d'une enveloppe timbrée à vos nom et adresse.

PRIVATEER, RIGHTEOUS FIRE

PC

Vous avez trafiqué de la contrebande, des esclaves ? Vous avez attaqué des marchands ? Vous avez descendu des chasseurs de prime ? Abattu un Kilrathi ? Bref, vous avez tout le système sur le dos ? J'ai deux solutions !

1) Dans Righteous Fire uniquement : vous allez à la base Basque, Pyrenees System. Roman Lynch vous met votre compteur au neutre pour tout, sauf les rétros et les Kilrathis, pour à peine 200 000 crédits.

2) Si vous n'avez pas les moyens, vous éditez votre sauvegarde (attention à ne pas sauvegarder une mission, ça décale tout de manière aléatoire). A partir du déplacement 82 décimal, secteur 0000, les octets correspondent à : 82-83 : Marchands, 84-85 : Chasseurs, 86-87 : Confeds, 88-89 : Kilrathis, 90-91 : Milice, 92-93 : Pirates.

Dans ces couples, vous mettez FF7F pour amical, 0000 pour neutre, 00FF pour hostile, au choix. Pour ceux qui ont remarqué, il n'y a pas les rétros. Normal : ils sont tellement barjots, qu'ils sont tous hostiles. Avec ça, vous allez pouvoir vous faire des millions de copains.

Strider

ARABIAN NIGHT



A l'écran de présentation, tapez : SIMEON. L'écran va flasher, puis
pendant le jeu, pressez la touche AMIGA de gauche pour obtenir l'invulnérabilité, et la touche TAB pour passer au niveau suivant.

Julien Hirault

DOOM 2

PC

PC-CD

Dans le niveau n°6, pour tuer l'araignée cerveau ou le baron de l'enfer (selon le niveau de difficulté choisi), il suffit d'actionner l'interrupteur à côté de l'ascenseur. Pour accéder aux plates-formes se trouvant dans la même salle, il suffit de remonter par l'ascenseur. Vous remarquerez alors une ouverture dans la cage de l'ascenseur, tout en haut. Il vous faudra prendre votre élan et sauter à travers l'ouverture. Vous vous retrouverez sur une plate-forme avec un interrupteur. Ce dernier faisant descendre, durant un court instant, une autre plate-forme à l'autre extrémité de la salle.

Sébastien Populaire

MASTER OF ORION

PC

Après avoir sauvegardé une partie, éditez-la pour pouvoir changer ce que vous voulez. Cherchez d'abord le nom de la planète dont vous voulez modifier les détails.
- Aux 27-29e octet après le début du nom de votre planète, se trouve la population maximale que peut accueillir la planète sans aucun «Terraforming» au préalable.
- Au 31e octet, se trouve la population maximale qu'elle peut accueillir actuellement avec les «Terraforming».
- Au 33e octet, se trouve le type de planète : terrestre, jungle, minimal. Par exemple : «0D» pour Terran, «07» pour océan, «0C» pour jungle.
- Au 39e octet, se trouve l'atmosphère de la planète : «00» hostile, «01» normale, «02» fertile, «03» gaïa.
- Au 41e octet, se trouvent les minerais et la connaissance : par exemple, «05» pour ultrarich, «06» pour avoir une planète de type Orion. - Au 55e octet, se trouve le possesseur de la planète. «00» pour le joueur, si c'est lui qui la possède.
- Au 59e octet, c'est votre population actuelle, qui ne peut dépasser ce qui est marqué au 31e octet.
- Aux 63-64e octets, se trouve le nombre d'usines que possède la planète.
- Au 95e octet, se trouve le nombre de bases que possède la planète.
- Au 105e octet se trouve le type de bouclier :
  - «05» pour un bouclier de niveau 5
  - «0A» pour un bouclier de niveau 10
  - «0F» pour un bouclier de niveau 15
  - «14» pour un bouclier de niveau 20.
- Pour changer quelques caractéristiques d'un vaisseau, cherchez son nom, puis changez :
- Au 51e octet après le début du nom de votre vaisseau, se trouvent les «devices». Pour en mettre plus, mettre «00» à chaque fois entre les adresses des «devices». Quelques exemples :
  - «01» Réservoirs supplémentaires
  - «14» High energy focus
  - «02» Standard colony base
  - «16» Black hole generators
  - «09» Battle scanner
  - «1A» Advanced damage control
  - «10» Automated repair.
- Au 33e octet, se trouve le premier type d'arme
- Au 35e octet, se trouve le deuxième type d'arme
- Au 37e octet, se trouvent le troisième et le quatrième au 39e octet. Exemples :
  - «3B» Mauler devices
  - «3E» Death ray
  - «34» Zcon missiles
  - «3C» Plasma torpedo
  - «17» Anti-matter bomb
  - «09» Neutron pellet gun
  - «24» Scatter pack
  - «0C» Fusion bomb
- Le nombre du 1er type d'arme est au 41e octet, 43e pour le 2e type, 45e pour le 3e type, et 47e octet pour le 4e type d'arme.
- Juste avant le nom du vaisseau suivant, se trouve, sur les deux derniers octets, le blindage du vaisseau. Exemple : «6009» pour 2 400 hits points.
- Vous pouvez aussi modifier : Attack level (63e octet), Shield (61e octet), Misssile defence (51e octet).

Guder Ali

WAY OF THE WARRIOR

3DO

Ces codes sont à rentrer dans «NAMES» :
Pour jouer avec Kull The Despoiler : A GAVIN 11 juin 1970.
Pour jouer avec High Abbot : J RUBIN 6 janvier 1970.
Pour accéder au Cave Stage : PARANOID 5 mai 1975.

Laurent Pontet

GUIDE

EN DÉTRESSE

"En détresse, comment ça marche...", c'est très simple. Tu vois une question d'un ami joueur bloqué. Ô joie, tu connais la réponse ! Une petite réponse sympa, et t'as gagné le droit de poser une question à ton tour. Si tu ne connais aucune réponse, c'est pas grave, envoie quand même ta question, on t'en voudra pas. Tu peux répondre à toutes les questions que tu veux, même celles des numéros précédents, du moment qu'il n'y a pas eu de réponse. "Réf.", mais qu'est-ce que c'est ? Juste une référence composée du numéro de Joystick où la question est passée, collé au numéro d'ordre du texte. Pratique, hein ? L'adresse : Joystick, En Détresse, 10, rue Thierry Le Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex.

QUESTIONS

ULTIMA 8 [PC]

Une question à propos du très suant et très raté Ultima 8, qui n'a décidément rien à voir avec les précédents épisodes de la série (ayant terminé les 2 Ultima VII, je parle en connaissance de cause !). Quelqu'un saurait-il comment faire lorsque le «teleportatus» ne fonctionne plus?

Réf.: N°5601 Lord José

INNOCENT UNTIL CAUGHT [PC]

Sur la planète Schmui, après avoir rencontré la princesse Ruthie, puis obtenu les clés du laboratoire et un uniforme, je suis dans l'impossibilité de le mettre et de pénétrer, la nuit, dans le laboratoire. Qu'ai-je oublié de faire ?

Réf.: N°5602 Cyriile Mathieu

DUNE 2, 2ND SAMOURAI [AMIGA]

Y a-t-il un code, une astuce pour avoir pius de crédits ou pour avoir toutes les constructions et tous les véhicules pour DUNE 2. Y a-t-il un code ou une astuce pour avoir les vies infinies sur Second Samouraï ? Merci pour toutes les aides...

Réf.: N°5603 Vincent Cédric

DRACULA [PC]

Je lance réellement un SOS. Depuis le mois de mars, je suis bloquée au premier niveau du jeu «Dracula», éditeur Psygnosis. Je n'arrive pas à trouver les clefs de rubis et de soleil, alors que j'ai trouvé celles d'argent, d'émeraude, de nuit, etc. Donc, je suis toujours bloquée dans ce fichu donjon, sans avoir pu trouver un seul cercueil à détruire. Merci d'avance à qui pourra m'aider.

Réf.: N°5604 Régine Vergne

ISHAR 2 [AMIGA]

Siouplaît, je suis completely perdu. Quels sont les ingrédients des différentes potions (anti-vertige, lévite, perturbateur, réveil d'ent, etc.), ou comment le savoir ? Sur Akeer's Island, je suis bloqué par un fantôme après avoir tué les zombies. Enfin, comment obtient-on le pendentif du Blue Velvet ? Please, help!

Réf.: N°5605 Marc Chatelain

BENEATH A STEEL SKY [PC]

J'invoque ici la solidarité des Aventuriers Micro, car je suis en train de tomber dans la folie obsessionnelle. Je suis coincé dans «Beneath a Steel Sky». J'arrive au niveau du soi, et après de nombreuses opérations, je réussis à pénétrer dans la cave du club. Une fois dans cette cave, je fais un trou dans la grille et... après cela, je n'arrive plus à avancer dans le jeu. Je tourne en rond et n'arrive plus à débloquer la situation. Comment faire donc pour poursuivre mon aventure ? Toujours dans le même jeu, y a-t-il un moyen de récupérer la bombe de W-40 et la clef sans que Potts ne nous la reprenne ? Comment passer le croisé dans le Linc Space ? Un aventurier qui va disjoncter...

Réf.: N°5606 Stéphane François

VEIL OF DARKNESS, STREET FIGHTER 2 [PC]

Comment tuer le loup-garou ? (pour les âmes sensibles qui ne le savent pas, c'est la femme du fermier) et comment contenter les «sept âmes en peine» ? Autre chose, dans Street Fighter 2, y a-t-il un moyen de jouer à deux avec le même personnage ou avec les boss?

Réf.: N°5607 Thunder P.

INCA 2 [PC CD-ROM]

Je suis bloqué dès la deuxième énigme. Je n'arrive pas à passer le garde pour m'emparer du vaisseau. Je pense qu'il faut se servir du lasso et d'un caillou, mais comment ?

Réf.: N°5608 Pascal

RÉPONSES

COOL SPOT [AMIGA]

Réf.: N°5308 Rudy Rache
Au début du jeu, avant la présentation, on peut choisir les vies infinies, en appuyant sur HELP : on passe alors les niveaux (pour la version Amiga 500).

Vincent Cédric

MEGARACE [PC]

Réf.: N°5401 Vincent Genest
Avec PCTools, prends ta sauvegarde, et de l'octet 74 à l'octet 110 du secteur relatif 0, tape «Le petit chaton bleu est très malade». Ne mets pas les guillemets et n'oublie pas les espaces. Ce n'est pas des conneries ! Tu verras, ça marche ! Quand tu auras chargé ta sauvegarde dans le jeu, choisis ta voiture, et là tu pourras choisir tes niveaux. Pour patcher directement le niveau, édite ta sauvegarde (genre FALCON1.SAV), puis au déplacement 9, il y a un chiffre. C'est l'étape où tu te trouves. Change ce chiffre pour sauter ton niveau (niveau 6 = 06, niveau 7 = 07, ..., niveau 10 = 0A).

PEPITO Peiletier, Falcon 1

CANNON FODDER [PC]

Réf.: N°5405 Pierre Quaglin, Bluenight
Voilà ce qu'il faut faire à la mission 12 de Cannon Fodder. En fait, pour détruire cette p... d'usine, tu dois aller dans le canon qui est sur le toit même de l'usine !!! Et là, tu bombardes la lourde (la porte) comme un prématuré de sa tête, jusqu'à ce que ça pète en éclats. Pour la mission 19, en fait, il suffit de savoir que dans ce jeu, les «tâches» ou «plaques» blanches que l'on trouve dans certains tableaux servent à quelque chose. Il suffit de positionner un petit soldat sur chaque plaque, et un hélicoptère (celui qui est sur le toit à la M.19, celui qui est joli) viendra vers vous. C'est magique !!

Kraddock, Mic Mac

ULTIMA 8 [PC]

Réf.: N°5406 François Schizophrène
Pour réaliser les sorts de feu, il faut s'inspirer du modèle dans la maison du tuteur. On doit placer les bougies aux bons endroits, légèrement derrière le support, pour qu'il ne soit plus visible. Ensuite, les différents réactifs sont à disposer juste derrière les bougies adéquates, sur les branches du pentagramme, ou mieux, si la place manque, en équilibre sur les bougies elles-mêmes (ce qui ne figure pas sur les modèles qu'on peut rencontrer). Enfin, il faut placer le récepteur d'énergie (pentagramme à une seule charge, trois charges pour le bâton, et plus pour la baguette) au centre du pentagramme, puis cliquer précisément dans la surface du pentagone, au centre du pentagramme, mais surtout pas sur l'objet lui-même (casse-tête bête et méchant sur lequel on peut passer des heures !). Il est bon de sauvegarder avant toute opération, car, en cas d'erreur, les réactifs peuvent être perdus (c'est une bonne occasion d'aller se soulager au petit coin, vu les temps d'accès disque).

Lord José

ISHAR, ISHAR 2 [PC]

Réf.: N°5407 Julien Merlin
ISHAR : Dans le donjon de Valathar, tu dois trouver un couloir gardé par un géant (derrière la porte qui se trouve en face de toi, quand tu sors de la grande salle où se trouvent plein de squelettes). En allant d'ouest en est, il faut baisser le premier levier du mur sud, puis le deuxième du mur nord, puis le dernier du mur sud et vérifier que le premier du mur nord est levé (car il est possible d'avoir utilisé les autres leviers pour ouvrir ou fermer les portes pour accéder aux leviers importants). Si tu as bien tout suivi, théoriquement, la porte sud la plus à l'est est ouverte. Auquel cas, prends le téléporteur et continue l'exploration !
ISHAR 2 : La porte avec l'oreille (sur Olbar's Island) ne s'ouvre que grâce au perroquet qui aura, au préalable, écouté le magicien parler (et qui répétera la phrase). Ce qui te permettra, une fois la porte franchie, de finir le jeu, après avoir

occis un méchant pas très méchant. Il faut noter que si tu as réussi à arriver jusque-là, alors qu'il te manque une relique et que, par conséquent, tu n'as pas pu ressusciter le druide qui possède la protection contre le feu, tu dois avoir comme devise : pourquoi faire simple quand on peut faire compliqué ! Enfin, si tu veux quand même la cinquième relique, voici les endroits où tu peux la trouver: Irvan's Island (au pied d'un menhir) ; Zach's Island (entre 1 h et 2 h donner 20 000 PO à l'espion amateur du cul de sac des quatre tours) ; Jon's Island (embarcadère NE, chercher l'endroit où il faut boire une potion anti-vertige pour aller plus loin) ; Thorn's Island (partir vers l'est, la relique se trouve après les Ewoks); Akeer's Island (dans la salle fermée par les six balances).

Patrice Noël

EYE OF THE BEHOLDER 2 [PC]

Réf.: N°5502 A. Jakamy

Tu n'aurais pas dû te lancer si tôt dans l'exploration des chambres de Darkmoon. En effet, il te manque des clefs qui se trouvent dans la première tour, c'est pour ça que tu es bloqué. Retourne au troisième sous-sol par le porche, et repasse par la salle aux neuf dalles. Suis le mur sur ta droite et ouvre la deuxième porte. Là, tu devras combattre deux démons : ils laisseront une «grey key». Continue ton chemin tout droit. La succession d'escaliers te ramènera au premier sous-sol. Suis le mur de droite et affronte les quelques araignées qui te barrent le passage vers l'escalier secret. Retourne à l'entrée du temple devant la gravure du mur, et fait sonner les quatre «horns». Un passage s'ouvre pour le premier étage (prévois des «remove paralysis»). Ce n'est qu'après avoir exploré les quatre étages qui composent la tour que tu seras transporté jusqu'à l'entrée du temple. Tu accèderas aux chambres de Darkmoon par l'escalier de droite. Pour tes autres questions, voilà mes suggestions : La bouche qui te demande la marque de Darkmoon te laissera passer automatiquement, une fois que tu auras entièrement visité la première tour. Les trous dans le quatrième sous-sol ne sont que des antres pour les fourmis (oui, ce sont des fourmis !), Des générateurs, en quelque sorte. Les quatre «horns» servent à libérer le passage menant à la première tour. Voilà, bon courage pour la suite ! Moi, je suis à la deuxième tour, deuxième étage, et j'en vois de toutes les couleurs !

Ray Stantz

FASCINATION [PC]

Réf.: N°5506 J.G. Lauraire

Pour débloquer Doralice dans le jeu Fascination. Dans la pièce de l'orgue, prendre le journal, noter la date. Placer la chevalière sous le microscope et lire la date. De même, avec la lampe, lire l'inscription BADGE, et bien noter la place du signe +. Tableau «songe d'une nudité» : appuyer sur le bouton entraînant l'ouverture d'un meuble avec la roue portant les signes du zodiaque et le mécanisme. Suite à la réflexion «Doc aurait pu mettre sa date anniversaire», reprendre les éléments du répondeur téléphonique vu dans la salle de chirurgie, calculer son mois de naissance avec la date du journal moins deux mois. En déduire son signe zodiacal et le placer sur la roue. Dans les pays anglo-saxons, les notes de musique sont désignées par des lettres, confirmées par les médailles de chats. Do = C, Ré = D, Mi = E, Fa = F, Sol = G, La = A, Si = B. Il faut ensuite jouer sur le clavier BADGE, la lettre surmontée du signe + étant un dièse. Ceci déclenche l'ouverture d'une porte secrète.

Cyrille Mathieu

HEIMDALL 2 [AMIGA]

Réf.: N°5510 Barry l'Ours

Prends le parchemin, le rune et l'or. Parle à la tortue, tu pourras alors monter sur son dos à condition d'être le plus près de celle-ci. Courage, ça n'est pas difficile !

Rudy Rache



ENVOYEZ-NOUS VOS MEILLEURS TRUCS ET ASTUCES, VOUS GAGNEREZ 300 F PAR SOLUCE PUBLIÉE, ET 50 F PAR ASTUCES (CODE DE NIVEAUX, PATCHES, MOTS DE PASSE, TOUCHES SECRETES, ETC.). ENVOYEZ LE TOUT A JOYSTICK, "JEUX CRACK", 10, RUE THIERRY LE LURON 92592 LEVALLOIS-PERRET CEDEX.

NOVASTORM

PC-CD

Voici quelques astuces : Allez à l'offset 00 (le premier octet) du fichier de configuration NOVASTRM.CFG que le programme place dans le répertoire racine du disque dur (C :\), et mettez FF (255 en décimal) à l'aide d'un éditeur de fichier. Vous aurez alors 255 vies, plus qu'il n'en faut pour terminer le jeu. Attention, cette manipulation plante l'option «configuration» du jeu. Si vous voulez y accéder (par exemple pour recalibrer le joystick), il faut appuyer sur le «curseur gauche» ou «curseur droite» pour faire réapparaitre toutes les options. Vous devrez ensuite refaire la manipulation, car le programme aura automatiquement remis une des trois valeurs permises (3,5,7).

Conseils pour le jeu :

Comme il n'y a pas de code d'accès ni de sauvegarde possible, il faut tout faire d'une traite et certaines parties sont vraiment délicates. Comment faire ? Le jeu est divisé en seize parties, se déroulant sur quatres «planètes». Il y a également seize «boss». L'astuce est que, chaque fois que vous perdez une vie, le programme vous rajoute une «smartbomb» (mais attention : maximum 7) et incrémente le «compteur» de bonus (wingman, shield etc.) d'une unité. Ce compteur est cyclique. Donc, si vous vous trouvez devant un passage particulièrement difficile, il suffit de vous laisser mourir le nombre nécessaire de fois (vous avez assez de vies) pour avoir par exemple un drone et sept bombes ou un shield, et sept bombes. Ce sont ces deux configurations qui semblent les plus efficaces. Concernant les «boss», certains sont particulièrement résistants :

- Le serpent de feu (3e de la planète volcanique) : juste éviter les giclées de boules de feu tirées toutes les 30 secondes.
- Le phenix (dernier de la planète volcanique) : essayer de lui tirer dessus le plus possible pendant la première phase (quand il ne vole pas encore) ; dans la deuxième phase, éviter les jets de lave (se réfugier dans le coin en haut à droite); dans la troisième phase (il vole), lui tourner autour tout en tirant et en usant de bombes.
- Deuxième et troisième planète : pas trop de problèmes.
- Le premier boss métamorphe du vaisseau amiral de SCARAB X : première phase (étoile), tirer au maximum ; deuxième phase (casque), zigzaguer en bas de l'écran et attention à sa dernière bordée ; troisième phase (lance-harpons), se réfugier en bas à droite, jusqu'à ce que les quatre premiers harpons soient lancés, puis en haut à gauche ; quatrième phase (oiseau), tournoyer autour en tirant. Ici une configuration 7 bombes+drone est bien efficace.
- Les deux derniers boss (SCARAB X lui-même) : Attention !!! Il semble y avoir un bogue dans le jeu : quand vous approchez du golem de métal, l'écran «niveau de vie du boss» n'est pas sorti. Si vous vous faites tuer pendant cette période, le jeu plante. Il faut éviter les tirs du golem jusqu'à ce que l'écran apparaisse (bien sûr, si l'écran n'est pas sorti, vos tirs sont inefficaces). En fait, pour terminer en beauté, voilà ce que je propose : munissez-vous d'un écran protecteur (shield)+7 bombes pour la partie du jeu immédiatement après le deuxième boss du vaisseau amiral (il ne pose pas de problèmes). Quand vous arrivez devant SCARAB X, ayez encore au moins cinq bombes et l'écran en bon état (dans le jaune). Dès que l'écran «niveau de vie du boss» est là, lâchez trois bombes et tirez. SCARAB X n'est pas très résistant. Démolissez ensuite sa tête (le boss final) avec deux bombes et admirez la fin.

P. G.

ARMORED FIST

Toutes ces recherches sont à faire sur le fichier 'FIST.DAT'.
Options : Chaîne à chercher ➞ Chaîne à remplacer.
Temps infini : FE0EA76D803EA76DFF➞EB02A76D803EA76DFF.
Abrams Heat infinis : Secteur 198, déplacement 156
FF8DAD00C685E40003➞EB02AD00C685E40003.
Abrams Apds infinis : Secteur 198, déplacement 225
FF8DAF00C685E60003➞EB02AF00C685E60003.
Abrams Hep infinis : Secteur 198, déplacement 294
FF8DB300C685EA0003➞EB02B300C685EA0003.
Abrams MG infinis : Secteur 198, déplacement 371
FF8DB100C685E80003➞EB02B100C685E80003.



Danboss

DOOM 2

PC

Il y a deux niveaux secrets différents. L'entrée du premier niveau secret se trouve dans le niveau 15. Une fois dans ce niveau secret, il y a une sortie secrète elle aussi, qui mène au super niveau secret. Autant vous dire que ça va chier dans les ventilos ! Voici donc les instructions pour aller au premier niveau secret (=level 31) :

1) Aller au niveau 15
2) Quand vous commencez, descendez avec l'ascenseur sur la gauche. Ensuite, courez jusqu'à la grande fosse et sautez dedans.
3) Cherchez le téléporteur vers le côté droit de l'édifice central et rentrez dedans.
4) Vous vous retrouvez devant un «BFG9000». Butez-le et combattez le baron qui sort du mur (que foutait-il là ?).
5) Une fois le baron dans les pâquerettes, rendez-vous à l'endroit d'où il est sorti. Un «pain elemental» sort du mur : butez-le aussi.
6) Bon, une fois que vous avez fait le nettoyage, prenez la carte jaune. Baladez-vous jusqu'à ce que vous aperceviez des bonshommes qu'il faut aussi buter. Ensuite, appuyez sur le bouton qui sort du sol. Des escaliers vont apparaître : empruntez-les.
7) Une fois en haut, tuez tout le monde pour atteindre l'endroit où vous êtes, face à une plate-forme qui émerge d'une crevasse. Sur la plate-forme, il doit y avoir une combinaison anti-radiations, des pilules d'énergie et un bouton.
8) Donc, sautez dessus. C'est plus facile d'utiliser la carte parce que vous pouvez pas la voir de l'endroit d'où vous devez sauter. Prenez les trucs qu'il y a dessus et appuyez sur le bouton. Ça doit ouvrir une porte sur le mur gauche de la crevasse. Rentrez dedans.
9) Une fois entré, marchez un peu jusqu'à ce que vous trouviez une bulle d'invincibilité gardée par des «Cacodemons». Bon ben, butez-les aussi, tant qu'à faire, et prenez la sphère. Une porte va s'ouvrir dans le couloir près de l'endroit où vous avez trouvé la carte bleue (!). Retournez dans le premier téléporteur, montez les marches et sautez vers l'espèce de château. Passez la porte jaune et passez les plates-formes.
10) Là, vous devez trouver et ouvrir un couloir avec une texture toute suspecte sur les murs. Rentrez là-dedans et continuez jusqu'au téléporteur. C'est l'entrée du niveau secret ! Pour sortir du niveau secret, vous êtes dans un endroit qui ressemble à ça :

Une fois que vous êtes rentré dans le super niveau, une petite surprise vous attend à la fin. Je ne vous dirai pas quoi, à vous de la découvrir !

Thierry Chaupette

DRAGON LORE

PC-CD

Soluce de la première partie :

Au début de l'aventure, vous n'êtes qu'un simple fils de fermier. Il va falloir comprendre la façon de quitter l'île et de devenir un véritable chevalier. Pour commencer votre quête, il va falloir que vous parliez à votre père. Il va vous demander deux tâches : la première étant de trouver un bol. Pour cela, rien de plus simple : il vous faut quitter la ferme et partir à l'est, puis continuer tout droit. Vous entrerez dans une clairière où vous trouverez un os. Cet os vous permettra de faire partir le chien qui bloquait l'entrée sur le chemin où vous venez de passer. Allez-y. Vous y trouvez le bol. Allez le donner à votre père qui vous donnera votre dernière tâche : amener la vache dans la clairière où se trouvait l'os. Pour cela, il vous faut prendre la corde qui se trouve dans votre maison. Sortez de la ferme, puis allez à l'ouest. Vous vous dirigerez vers la droite pour entrer dans la deuxième clairière, et c'est là que se trouve la vache. Utilisez la corde sur la vache, puis amenez-la dans sa clairière et attachez-la. Puis retournez voir votre père : il vous dira de partir et vous donnera deux objets : une bague et l'objet qui vous permettra de faire partir le chien qui se trouve à l'ouest. Prenez, par la même occasion, l'armure, le bouclier, la gourde, le bâton, le sac d'or dans la maison et l'épée qui se trouve dans la charrue. En allant vers l'ouest, vous faites partir le chien, ce qui vous permet d'accéder à une allée de menhirs. Vous trouverez deux entrées avec une tête de squelette. Allez dans celle qui est à votre gauche, puis ramassez la clé qui

se trouve au fond. Allez dans la deuxième entrée, puis utilisez la clé sur la serrure. Dirigez-vous sur le côté et affrontez le squelette. Sur le mur, se trouve un bouton qu'il faut enclencher. Une grosse pierre va alors foncer sur vous et libérer par la même occasion une clé qui va vous permettre d'ouvrir la porte du fond. Allez-y, puis ouvrez la trappe. Il vous faut utiliser la bague sur la porte. Entrez et allez cliquer sur le cercueil. Le dragon vous parlera et vous pourrez prendre un marteau. Retournez dehors et continuez l'allée avec les menhirs. Vous trouverez une porte en bois qu'il faut ouvrir. Entrez et avec le marteau, cassez le mur qui se trouve sur le côté. Vous trouverez un livre de magie. Prenez-le sur vous et utilisez le deuxième signe, le premier signe et encore le premier signe, ce qui va provoquer un sort qui ouvrira la porte en face de vous. Sortez et dirigez-vous vers l'auberge. Parlez avec l'aubergiste plusieurs fois et donnez-lui le sac d'or. Il vous demandera d'aller chercher sa nourriture préférée dans l'antre du dragon. Il vous donnera une louche pour la récupérer. Allez-y et tuez le dragon. Ramassez avec la louche le liquide, puis allez le donner à l'aubergiste qui vous attend dehors. Il vous donnera en échange : une corde, une nouvelle arme et (le plus important) le droit de passer. Vous vous retrouverez face à un chevalier qu'il vous faut tuer. Ramassez la rame qui se trouve au fond à droite et utilisez-la sur le radeau, suivi de la corde. Allez sur le radeau qui vous fera quitter l'île et qui vous entraînera vers de nouvelles aventures.

Julien Hirault

THE HORDE

Voilà de quoi terminer «The horde» sur 3DO :
Lancez le jeu (NEW GAME), appuyez sur HAUT + A + B + P simultanément. Ensuite, entrez le code voulu ou HAUT (up), BAS (down), GAUCHE (left), DROITE (right), qui sont sur le pad directionnel, P= PLAY/PAUSE.
Les codes sont :

- BAS, A, GAUCHE, GAUCHE, BAS, A, A, DROITE : niveau suivant.
- GAUCHE, A, A, B, GAUCHE, A, DROITE, BAS : 30 000 pièces d'or.
- GAUCHE, A, HAUT, BAS, B, A, A, B, : carte complète.
- A, BAS, BAS, DROITE, A, BAS : continuer à jouer même village détruit.
- DROITE, A, GAUCHE, GAUCHE, A, HAUT, B : toutes les séquences vidéo défilent.
- B, DROITE, A, GAUCHE, GAUCHE, BAS, DROITE, A, A, GAUCHE : tous les objets magiques sont disponibles à la boutique.
- B, DROITE, A, B : Chauncey va deux fois plus vite.
- B, HAUT, DROITE, BAS, A, BAS, DROITE : invincibilité.

Laurent Mevel

MASTER OF MAGIC



- Pour le fric à fond dans Master of Magic (Microprose) : pour avoir 31 097 pièces d'or, éditez le fichier sauvegarde (SAVE4.GAM par exemple) et mettez 79 79 au déplacement 3390, soit au secteur 6 offset 318.
- Pour le mana à fond : pour avoir 31 097, éditez le fichier de sauvegarde et mettez 79 79 au déplacement 3140, soit au secteur 6 offset 68.

Hervé Quiroz

COLONIZATION

Pour avoir de l'argent à ne plus savoir qu'en faire, dès que vous chargez un de vos bateaux de marchandises, recherchez la chaîne 7C0D7F053D3F427606 et remplacez-la par 7C007F003D3F427600. Secteur 67, déplacement 295. Attention, il faut transférer au moins une marchandise sur l'un de vos bateaux.

Danboss

GUIDE

RÉPONSES MICRO

Heureux possesseur d'un PC 486 SX, j'ai lu dans un bouquin ou un magazine, qu'afin d'éviter que l'on vienne tripatouiller dans le SETUP du BIOS, il valait mieux le protéger par un mot de passe. Aussitôt lu, aussitôt fait. J'ai donc modifié l'ancien mot de passe - AMI ou Q?I en mode Qwerty - pour un nouveau. C'était il y a deux ans. Vous devinez la suite : plus moyen de retrouver ce fichu mot de passe. Aujourd'hui, j'aimerais faire évoluer mon PC en ajoutant de la mémoire vive et il faut pour cela la déclarer dans le SETUP dont l'accès m'est désormais interdit. Existe-t-il une solution ? Si je déconnecte un moment la pile qui sauvegarde les données du BIOS lorsque le PC est éteint, le mot de passe par défaut pourrait-il être réactivé ? Sur ma carte-mère, une puce porte la mention AMI. L'extraire pnis la remettre ne ré-initialiserait-il pas le BIOS ? Existe-t-il un programme qui puisse rechercher dans la mémoire CMOS - ou quel que soit l'endroit où il se trouve - ce maudit mot de passe ? Entre ces trois solutions, ma préférence va à la troisième qui évite de toucher au matériel, mais je suis ouvert à toute autre suggestion.
Lopes Hélio

Oui, le simple fait de débrancher l'accumulateur de la puce CMOS (mémoire vive très faible consommation stockant la configuration matérielle de l'ordinateur, ces données sont les seules à la fois modifiables et perdurant après extinction de la machine) devrait remettre le mot de passe par défaut. Autre possibilité sur certains ordinateurs : il existe un micro-interrupteur sur la carte-mère qui désactive le mot de passe (voir la documentation technique). Certains logiciels de diagnostic permettent effectivement d'accéder au contenu de la mémoire CMOS (QA PLUS, Check It Pro, par exemple), mais il n'est pas sûr qu'ils autorisent la modification du mot de passe, votre meilleure option reste donc de déconnecter temporairement la batterie du CMOS. Ne touchez pas à la ROM du BIOS, c'est inutile et cela ne changera rien au problème (le contenu d'une mémoire Read Only Memory ou mémoire accessible en lecture n'est pas modifiable, qu'elle soit alimentée ou pas).

Je possède, depuis environ deux ans, un 386 DX 33, 4 Mo de RAM, D.D., 80 Mo stockés à 200 Mo, et je désire changer ma carte-mère pour une configuration type 486 DX2 ou 486 DX4. Est-ce que l'alimentation de mon boîtier mini-tour, de 200 W, sera suffisante pour ces nouvelles cartes ? Dans le n° 54, page 146, vous parlez d'une tension d'alimentation de 3,3 V pour un DX4, au lieu de 5 V pour un DX conventionnel. Est-ce que ce problème est lié au boîtier d'alimentation ou est dépendant de la carte mère uniquement ? De plus, est-ce que le seul ventilateur de mon matériel sera suffisant pour refroidir les composants d'une carte DX2 ou DX4 ? Intéressé par votre article sur Internet, quel modem me conseillez-vous pour commencer, et à quel prix ?
JS Rolhion

Oui, une alimentation de 200 Watts est largement suffisante pour alimenter ce type de carte. Les cartes-mères qui nécessitent du 3,3 V le génèrent en général à partir du 5 V, vous devriez donc pouvoir conserver votre alimentation actuelle. A partir du DX2 et au dessus, le rajout d'un radiateur, ou mieux, d'un ventilateur supplémentaire «clippé» directement sur le processeur, améliore la fiabilité. La carte-mère se contente, elle, largement, du ventilateur existant. Quant au modem, il faut choisir, au minimum, un modem 14 400 bauds (V32bis), compatible Hayes (commandes AT), disposant de la norme V23 (minitel) et gérant les protocoles de compression et correction d'erreur (MNP4, MNP5, V42 bis). Optez pour un produit permettant l'émission/réception de fax à 14 400 bauds (V17). Faites également attention à la documentation et aux logiciels livrés avec le produit (évitez les modems à tout petit prix, qui n'ont souvent qu'une documentation succincte). Vous pourrez choisir indifféremment une carte interne ou un modem externe, cela n'influe pas sur les performances. On trouve ce type de matériel à partir de 1 500/2 000 F.

Vous avez des questions techniques ? Avons-nous des réponses? Pour le savoir, exposez vos misères informatiques avec le maximum de détails (im)pertinents, en écrivant à : Joystick "Réponses Micro" 10, rue Thierry Le Luron 92592 Levallois-Perret CEDEX

Salut les joymaniacs ! J'ai un big problème pour configurer mon lecteur de CD-ROM Mitsumi double vitesse. Il est livré avec deux drivers : mtmcdae.sys et mtmcdas.sys. Le premier est très performant (il utilise IRQ et DMA), tandis que l'autre l'est beaucoup moins. Le problème, c'est que si j'installe le premier et que je lance n'importe quel CD, pendant l'introduction ou pendant le chargement, le message «on board parity error» s'affiche, et paf, tout se bloque. Je pense que le problème vient du BIOS, mais comment faire pour le régler ?
Ambrosy Mathieu

Le problème ne vient probablement pas du BIOS, mais plutôt du driver MTMCDAE.SYS lui-même. En effet, de nombreuses personnes utilisant ce type de CD-ROM, et équipées de machines diverses, rencontrent des ennuis similaires aux vôtres avec ce driver CD-ROM. Il faudra donc vous armer d'un peu de patience, jusqu'à l'arrivée d'une version corrigée de ce pilote.

Ben voilà, j'ai un fichier fantôme qui se balade sur le disque dur de mon PC adoré. Le fichier «PERMUTAT.S», qui fait une taille de 0 octet, refuse de se laisser mourir. J'ai beau le supprimer sous DOS, sous PCTools 9.00, et même le purger, il réapparaît toujours à un moment ou un autre. J'ai donc passé mon PC avec deux anti-virus, celui de PCTools et Norton, mais je n'en ai pas. Plus fort, énervé de le voir réapparaître, j'ai formaté mon disque dur il y a deux mois, mais sans effet : il est à nouveau réapparu, et pourtant, j'avais même réinstallé le DOS avec les disquettes d'un pote ! A chaque fois qu'il réapparaît, il prend la date et l'heure du moment. Aidez-moi pour qu'enfin ce fichier fantôme repose en paix, à tout jamais !
Creepy

Si le fichier réapparaît avec la date du jour courant, cela veut simplement dire qu'il est créé à la date et à l'heure spécifiées. L'un des logiciels que vous utilisez couramment (jeux, utilitaire, etc.) doit donc créer ce fichier fantôme à chaque fois qu'il est exécuté. Certains logiciels utilisent des fichiers «bizarres» de ce type, à des fins de protection contre la copie. Pour l'éliminer, il faut donc d'abord effacer le programme créateur (le programme responsable se trouve certainement au même niveau de répertoire que le fameux fichier fantôme).

J'ai un 386 DX 40, 5 Mega de RAM, un DD de 40 et un de 340, une carte Sound Blaster Pro et surtout deux problèmes. Le premier est que dès que j'allume mon PC, il commence à faire du bruit comme s'il allait décoller (on dirait que cela vient de l'alimentation). Le second est que Doom n'accepte ma carte-son que pour faire la musique. D'ailleurs, c'est le seul jeu qui me fasse ce coup-là. Alors docteur, est-ce grave ? Qu'est-ce que je dois faire ?
J. Sistiaga

Le bruit dans un ordinateur type PC a généralement deux origines : le ventilateur ou le disque dur. Dans votre cas, il semble bien que ce soit le ventilateur de l'alimentation qui soit à blâmer. Vérifiez qu'il est bien fixé, que l'hélice ne frotte pas quelque part. Contrôlez la bonne fixation de l'alimentation ou des divers composants mécaniques de l'ordinateur, une pièce métallique mal fixée peut amplifier les vibrations du ventilateur. En cas de bruit vraiment gênant, essayez de monter la partie fautive sur des cales de liège ou de caoutchouc. S'il n'y a rien à faire et que vous êtes un peu bricoleur, remplacez le ventilateur (attention, n'intervenez JAMAIS dans l'alimentation avant d'avoir retiré le cordon secteur). Doom fonctionne très bien avec la majorité des cartes sonores. Votre problème de son n'est probablement qu'une histoire de configuration. Lancez le programme SETUP de Doom et validez les options d'adresse et d'interruption correspondant à votre carte.

Mon PC 486 SX 33 Multimédia Olivetti à un gros problème de décollage. 4 Mo ne suffisent pas, car DOS 6 et Windows 3.1 prennent pas mal de place. Sur vos conseils, dans Joystick, j'ai fait Memmaker. Ça, pas de problèmes, ça m'a fait gagner de la place, mais pas encore assez car Jazzrabbit ne passe pas, il manque «738 Ko». Donc, je me suis dit, peut-être que Double Space va m'aider (mais faute d'en connaître un peu plus

sur la fonction, malgré le fichier électronique du PC que j'ai lu et que je n'ai toujours pas compris, car c'est bien beau de compresser, mais pour décompresser comment on fait ?), je me suis abstenu. Sauf si vous pouvez m'expliquer comment faire de A à Z pour mettre toutes les chances de mon côté. Donc, je me suis dit, le disque dur est trop chargé. Solution : virer des fichiers qui ne me servent à rien. Mais voilà, quels fichiers ?
Eric

Deux choses peuvent empêcher le bon fonctionnement de ce jeu : le manque de mémoire vive et le manque de place sur disque. Une utilisation judicieuse de Memmaker permet de s'affranchir, à tous les coups, du problème de mémoire vive (4 Mo suffisent au bon fonctionnement de tous les logiciels courants du moment). Vérifiez que vous fournissez bien au programme le type de mémoire attendu (EMS ou XMS, voir configs type du n° 55). Pour faire de la place sur le disque dur sous Windows 3.1., activez l'icône «Windows Installation», dans le menu option, choisissez Ajout/Suppression. Cette option permet d'éliminer de nombreux fichiers pas forcément utiles (didacticiel, lisez.moi, accessoires, papiers peints, etc.) qu'il est toujours possible de réinstaller au besoin. Vous pouvez aussi réduire le contenu du dossier DOS en déplaçant sur disquette les commandes que vous n'employez jamais (HELP permet de faire le tri). Si vous avez fait une mise à niveau DOS 6.0 vers 6.2, ce processus crée des dossiers (OLD_DOS, STEPUP) utilisables pour un retour au DOS 6.0. Tapez DELOLDOS pour écraser ces répertoires inutiles. Avec le DOS 6.0, l'utilisation de DoubleSpace est à déconseiller (l'utilitaire de vérification/réparation de disque dur Scandisk, et diverses autres améliorations n'apparaissent qu'à la version 6.2). En général, sauf besoin impérieux, il vaut mieux s'abstenir d'employer DoubleSpace (si vous le faites quand même, optez pour la version DOS 6.2), car il utilise une partie de la mémoire vive (33 Ko, dont obligatoirement un bout de mémoire conventionnelle), et est parfois (rarement) incompatible avec des logiciels commerciaux. DoubleSpace est un compresseur transparent pour l'utilisateur. C'est-à-dire que l'utilisateur utilise exactement de la même manière un disque normal ou un disque compressé. DoubleSpace est un programme lancé automatiquement au démarrage de la machine, fonctionnant simultanément à tout autre programme, il intercepte toutes les opérations de lecture/écriture sur disque. A chaque opération d'écriture sur disque, il traite en mémoire le fichier concerné pour réduire sa taille sans perte d'information (réduction d'un facteur 2 ou 3 en moyenne), puis le stocke sur le disque. Lors d'une lecture sur disque, Doublespace va alors décompresser «au vol» le fichier ou programme concerné, pour le charger en mémoire dans sa forme originelle où il pourra être exécuté normalement. Pour lancer la procédure de compression, et après avoir effectué une sauvegarde de sécurité (BACKUP ou MSBACKUP) de votre disque dur, tapez simplement DBLSPACE. Vous n'aurez qu'à suivre les indications affichées. Pour désinstaller une unité compressée, utilisez l'option de désinstallation (DBLSPACE / UNCOMPRESS nom_unité) mais attention, faites aussi un «backup» au préalable. Vérifiez également qu'il y aura assez de place sur l'unité hôte pour recevoir la totalité des données (sur 100 Mo de fichiers d'un lecteur compressé utilisant comme support un disque dur de 80 Mo, 20 Mo de données partent à la trappe !).

Je vous écris à cause d'un problème d'affichage des couleurs sous Windows. En effet, je possède une carte TSENG 4000 et je n'avais aucun problème, jusqu'au jour où j'ai installé Corel Draw 4: avec certains programmes (Cinémania 94, Corel Draw 4), mes photos à niveaux de gris affichent des pixels blancs aux limites des changements de tons importants, et mes photos couleurs semblent avoir un «tramage». Pourtant, ces photos ne sont qu'en 256 couleurs, et j'ai configuré mon Windows en autant de couleurs avec les drivers reçus avec la carte (SoftX ver 1.30D). Ce pourrait-il qu'ils soient trop anciens ? Pourriez-vous m'aider ?
André Patrick

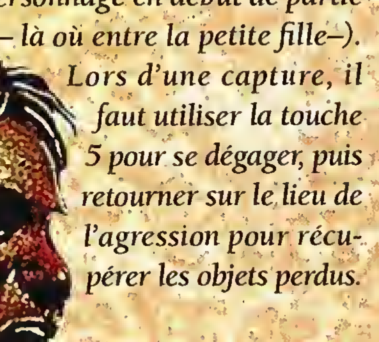
Le phénomène est peut-être parfaitement normal. En effet, rien n'empêche à des documents en 256 couleurs d'exploiter des tramages pour représenter plus que les 256 nuances de base permises par votre palette de couleurs. Dans votre cas, il semble que ce soit les images et non le driver video qu'il faille mettre en cause.



EČSTA

L'EXTASE LA PLUS

Cette solution permet d'accéder à la fin du jeu de façon aussi rapide que possible. En conséquence, la plupart des scènes inutiles (mais pas nécessairement dénuées d'un intérêt comique ou autre) sont volontairement sautées. Ceci étant dit, en cas de transformation fortuite en grenouille, en cours de partie, il faut aller se faire bisouiller par la sorcière nymphomane dont la maison est située entre le château et la Dame du Lac. La technique, pour les combats, varie suivant l'adversaire. Par exemple, en ce qui conserne les minotaures, il faut alternativement frapper et esquiver jusqu'à leur mort. En revanche, le loup-garou semble immortel. Il s'agit alors de le frapper jusqu'à ce qu'il batte en retraite (esquiver lorsqu'il part en arrière pour armer son coup). Par ailleurs, il y a des aires de repos dans divers endroits du jeu (la plus utilisée étant un renfoncement de l'étable situé face au personnage en début de partie – là où entre la petite fille–). Lors d'une capture, il faut utiliser la touche 5 pour se dégager, puis retourner sur le lieu de l'agression pour récupérer les objets perdus.







Objectifs principaux :
- **Concocter une formule magique (transformation en écureuil),**
- **Devenir chevalier (qui dit "ni !"),**
- **Subtiliser une relique,**
- **Retrouver un livre de magie,**
- **Renforcer la relique,**
- **Sauver la princesse,**
- **ou...**

LA POTION MAGIQUE :

Les ingrédients sont : une herbe, une brindille et une fleur. L'herbe se situe dans la pièce fermée à clé de la maison de droite. Le jeu n'étant pas linéaire, il est possible d'affronter le loup immédiatement (uniquement le faire fuir hors de la maison, afin de dégager la porte du fond) ou de trouver auparavant une arme (couteau, épée, masse d'arme, etc.). Pour les plus courageux, entrer dans la maison et en ressortir dès que le loup s'aperçoit d'une présence indésirée – la vôtre en l'occurrence–). Après sa retraite, s'approcher du mourant, prendre sa clé et l'utiliser sur la porte. L'herbe se trouve sur l'étagère à droite en entrant. Dans l'allée centrale, tuer le dragon près du mourant (ou fuir). Entrer dans une maison sur la gauche de l'étable. Il y a un couteau sur la table (surprise...). En sortant par l'autre porte, tuer l'araignée. Dans la maison suivante, se trouve un ours ivre plutôt agressif. Il suffit de le contourner en courant, pour se mettre à l'abri sur l'escalier. C'est d'ailleurs un bon endroit pour le buter sans risque (sauf placement approximatif). En montant ledit escalier, on trouve sur un lit l'agenda de l'apprentie sorcière. Il ne sert que pour information. En revanche, l'ours est à donner à la petite fille dans l'étable. Monter l'escalier de nouveau. Le livre ouvert permet de visualiser la formule. S'approcher de la machine avec l'herbe à la main. Il suffira de procéder de la même façon avec la brindille et la fleur. C'est le moment d'apporter la peluche à la chipie (cela permettra qu'elle ouvre, à partir du sous-sol de l'église, une porte vers le donjon – inutile –), mais surtout qu'elle montre un petit passage uniquement utilisable par de petits êtres (petite fille ou écureuil, par exemple). Prendre la brindille dans l'église dévastée sous le moine pendu. La mettre dans la machine à potion. Pour trouver la fleur, contourner l'étable par la gauche, passer devant un premier crucifié, monter l'escalier puis aller sur la droite du crucifié la tête en bas (vers le monastère). Après une petite confrontation avec le loup, prendre la fleur au milieu du chemin. Aller compléter la recette de la

ATICA

COURTE DU MOMENT



potion.

LE PREUX CHEVALIER :

La métamorphose en écureuil va permettre de faire une petite inspection de la partie jusqu'alors inaccessible du sous-sol de l'église. Pour ce faire, descendre l'escalier sur la gauche lorsque l'on est dans l'église, juste en face de l'échelle de corde vers le clocher. Face aux deux armures, se glisser dans le trou sur le mur de droite et courir (9) dans le long couloir. Après cela, on retrouve sa forme humaine. Monter alors l'escalier, puis s'approcher du vieux chevalier. Sous un bon angle, il sera possible de l'approcher de sorte à ne pas être blessé(e) tout en lui faisant peur pour qu'il donne son épée dorée. En sortant par la porte, entrer dans la maison sur la droite de l'écran afin de récupérer une épée, qui pourra être conservée tout au long du jeu. Ne pas prendre l'armure blanche (excepté peut-être pour l'effet comique). Dans la taverne située face à l'église, se trouve un alcoolique qui sera une source d'information sur Tirich s'il est amené chez l'herboriste (il suffit de s'approcher de lui). On peut ensuite récupérer sa masse d'arme dans la taverne. Pour devenir à proprement parler chevalier, faut aller au lac noir situé à proximité du château et du socle de pierre cerclé de colonnes bavardes. Il faut prendre le passage de gauche lorsque l'on est face au crucifié, la tête en bas. Neutraliser madame Pan si elle se trouve dans les parages du lac, avant d'être hypnotisé(e) un trop grand nombre de fois par sa musique. Monter sur le plot du lac avec en main l'épée dorée. En tant que chevalier de la Dame du Lac, il est maintenant possible d'entrer dans le château du côté gardé par le magicien et son serviteur (pas de herse meurtrière).



LA QUÊTE DE LA RELIQUE :

Elle se trouve dans le monastère. Pour y entrer, il faut se présenter devant les portes avec le livre de prières que l'on trouve dans l'église à l'entrée du village. Après l'ouverture des portes, poser le livre et reprendre l'arme. Prendre la relique sous la statue de Jésus-mort-dans-d'atroces-souffrances-pour-racheter-les-fautes-de-l'Humanité. Bien évidemment, cela ne plaît pas vraiment aux hôtes de ces lieux qui deviennent alors plutôt vindicatifs (pour le moins...). Comme dans beaucoup de situations de ce jeu, il est possible d'affronter la tête haute une raclée éventuelle, ou simplement de fausser compagnie. Quoi qu'il en soit, la porte d'entrée étant fermée, il faut sortir par la trappe de la bibliothèque qui mène à l'escalier vers le chevalier peureux. Il faut alors déposer la relique près du cercle formé par les colonnes de pierre.

À LA RECHERCHE DU LIVRE DE MAGIE PERDU :

Aller voir le magicien gâteux qui garde une des deux entrées du château. Le suivre dans sa bibliothèque. Monter dans la tour pour voir la formule magique, puis descendre les escaliers jusqu'au sous-sol. Imposer le respect à la sentinelle de pierre, en la frappant à distance suffisante pour faire mouche sans pour autant être en danger. Après le garde-à-vous, avancer jusqu'au bas de l'escalier pour affronter les deux gardes invisibles. Traverser ensuite la grande salle. Aller vers la droite face au gouffre menant aux fondations du château. Passer devant un dragon animé, descendre les escaliers jusqu'à la rencontre des escaliers d'en face (crucifix retourné sur le mur). Sauvegarder. Il s'agit d'éviter les pics des deux dalles successives. Pour cela, il faut marcher sur la tranche entre les deux dalles, ou simplement essayer de ne pas passer par leur centre respectif. Au bas de l'escalier, aller dans la petite salle centrale où se trouvent deux placards marqués d'un squelette. Il suffit de passer devant pour les ouvrir. L'une contient un squelette à maîtriser, l'autre une armure que l'on endosse en entrant dans le meuble. Autour de cette pièce centrale, se trouvent des passages ornés de statues. Emprunter celui menant à des thermes. Descendre l'escalier sur la droite vers un roi squelette endormi. Tuer le double et s'approcher du roi. À son réveil, se placer devant lui en essayant de ramasser un objet fictif devant lui (cela doit simuler un mouvement de déférence). Il donne alors sa bénédiction. Aller chercher le livre de magie placé en évidence sur un pupitre dans l'autre pièce, dont l'entrée est décorée de statues.



RENFORCER LA RELIQUE :

Aller une dernière fois aux colonnes bavardes en empruntant de nouveau le chemin qui permet de descendre si loin dans les profondeurs du château. Se placer sur le socle, au centre des colonnes, avec le livre de magie dans une main et la relique dans l'autre. Après l'animation, la relique est renforcée et peut ainsi lancer des flammes (8).



À LA RESCOUSSE DE LA PRINCESSE :

Retourner devant le pupitre où se trouvait le livre de magie. Le passage en face est maintenant sans danger. Descendre les escaliers vers la princesse. Suivre la boule flottante vers la table, et s'asseoir. La boule prend la forme du démon. Écouter sa proposition, puis s'éloigner de la table. Poser éventuellement l'arme encore en main autre que la relique. Le démon se transforme en dragon, qu'il faut tuer avec la relique (par les flammes ou simplement les coups). Suit alors la scène finale où le preux chevalier libère la jolie princesse et l'emmène sur son destrier vers un monde meilleur...

Ou...

Après la proposition du démon, déposer purement et simplement la relique pour accéder à une vie éternelle de débauche.

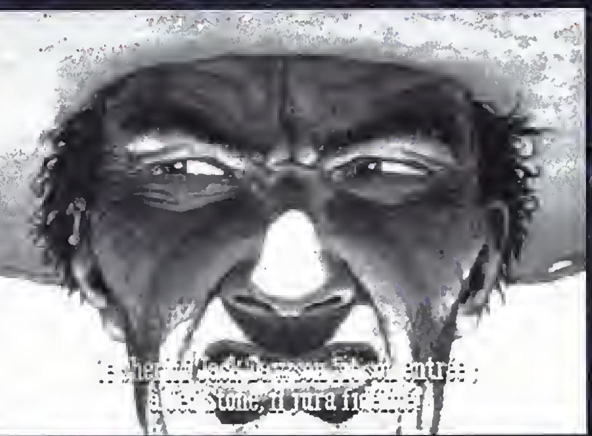


LORD EVIL DEAD
ET LORD EVIL DEAD.

SOLUCE

Alone in the Dark

LE RETOUR



Avertissement

Pour que cette solution vous serve, il faut absolument positionner votre personnage comme nous vous l'indiquons.

Remarque

Il est possible de changer le niveau de difficulté en cours de partie.

Solution

Aller au saloon. Prendre le bidon d'essence à l'extérieur. À l'intérieur, prendre sur une table la clé, la maraca sur l'estrade, la boîte d'allumettes dans le cagibi, le bidon d'huile contre un mur, dans le bar, l'alcool de bois, une bouteille et une fiole.
Lancer la bouteille, en récupérer les restes ainsi qu'un jeton. L'utiliser sur le piano. Utiliser le bidon d'huile pour remplir la lampe. Le bidon de fuel sert à activer le groupe électrogène du projecteur (animation). Pousser le trophée, une trappe s'ouvre. Tuer le type, prendre l'as de carreau ainsi que la balle en or, puis descendre à la cave. Utiliser la boîte d'allumettes puis la lampe. Regarder l'affiche (ouvrir/chercher) prendre la canne sur le mur. Ouvrir la porte juste à côté. Utiliser la maraca (les serpents sortent). Emprunter l'échelle au fond de ce couloir. Tuer à mains nues le revenant, prendre sur la banquette la pierre, utiliser la canne près de la porte puis la clé sur cette dernière. Jeter la pierre et récupérer ainsi le médaillon indien. Au bout du couloir à gauche, déposer devant le barbu l'alcool de bois puis récupérer la fiole. Revenir vers le pentacle. Dans l'une des pièces, ouvrir la cheminée et tuer le Frankenstein. Dans la pièce d'en face, utiliser la clé restante sur le verrou. Prendre la Winchester. Regarder les trois affiches. Il y a une étoile de shérif et des munitions dans le secrétoire. Dans la pièce du fond, pousser l'armoire devant la porte (sur le flan, puis de face). Ouvrir l'armoire pour prendre le shotgun. Monter l'échelle de corde. Sur le toit, prendre la carde vaudou sous la dalle flottante (courir), la plaque de fonte (l'utiliser comme protection), une bande de cartouches, le fouet et le sac de scorpions sur le cow-boy que l'on tue avec la balle en or dans la Winchester. Mais juste avant cela, utiliser le fouet sur ce cow-boy pour lui prendre un sac d'or qui, lorsqu'on l'utilise, donne des munitions de shotgun.
Dans la pièce du fond, prendre la gatling, la fiole et la petite mèche (près du fût). Ouvrir la porte bloquée avec la Winchester. Entrer, utiliser la lampe, la carde vaudou et le sac de scorpions sur la trappe. Pousser le levier.
Contre le mur du fond, prendre le bâton de dynamite et le morceau de viande séchée. Utiliser la mèche puis le bâton de dynamite sur le mur à côté du tonneau (fissure). Utiliser une allumette et se cacher derrière le tonneau. Passer par la brèche, aller sur la dalle fléchée. Prendre le passage nouvellement ouvert pour éviter le type au hachoir. Aller au bout du dédale, tuer le type, et afin d'ouvrir la porte, réparer le mécanisme (un passage sur la droite) à l'aide de l'étoile de shérif puis en utilisant le fouet (se caller à l'engin). Prendre la fiole dans la salle suivante et les munitions sur la planche. Reculer puis courir sur la planche. Dans l'autre bâtiment, allumer les quatre lampes, regarder le plan, ramasser près du trou une bague (l'utiliser) puis aller dans la salle ouverte. Ramasser le journal, le lire, déposer le morceau de viande dans la pendule, récupérer le valet de nuit, la fiole près du tableau, puis passer au travers de ce dernier. Fouiller le pied du lit avec l'archer pour avoir la flèche.
L'utiliser sur le Cupidon (cela redébloque la porte de la pièce derrière). Pousser le miroir pour avoir une clé. Chercher au même endroit pour récupérer une perle, un vaporisateur et une cartouche de 30/30. Retraverser le tableau et utiliser la clé sur la porte près de la fosse. S'approcher du dragon sur le guéridon (en en voit alors un gros plan) et utiliser le diamant pour avoir des munitions. Ramasser une notice et un journal. Sur le balcon, placer le valet de nuit devant la partie ouverte de la salle (le monstre doit s'approcher et tomber). Pousser alors le valet qui devient une passerelle. Dans la pièce, prendre une clé sur la table, un flash, un déclencheur et une notice sur le sol. Utiliser le vaporisateur (complète le déclencheur) puis le déclencheur (complète le flash), puis regarder les photos (au-dessus du bac de développement et à côté). Ouvrir la porte près de la fenêtre cassée. Se placer sur la pellicule (à la gauche du monstre) et utiliser le flash. Prendre le bidon d'huile. Utiliser le jeton sur le piano. Se caller contre ce dernier en face de la cible et tirer dessus avec le shotgun (le socle du monstre doit bouger). Prendre dans le coffre le bâton de guerre et la fiole. Remplir de nouveau la lampe, descendre, utiliser les allumettes puis la lampe, et courir vers la salle suivante. S'avancer sur le premier plot, puis sauter sur tous les suivants élevés jusqu'au chef indien. Utiliser alors le bâton de guerre. Le chef recule. S'avancer afin de récupérer une petite clé et des cartouches. Reprendre la progression sur les plots jusqu'à celui marqué d'un cercle, en le contournant. Sauter alors sur le plot de droite, revenir sur le plot au cercle, puis continuer à partir du plot du dessus. Devant le dernier plot abaissé, utiliser le médaillon indien. Dans la maison, tuer le premier type (prendre la fiole), puis le second (prendre le haut-de-forme et la clé). Ouvrir la porte au fond à droite (bibliothèque) à l'aide de la clé. Prendre la plaque d'imprimerie sur la table et utiliser les allumettes sur la chandelle. Dans l'étagère à côté, prendre le livre, et dans la statue, la montre. Dans les grandes étagères, on trouve deux autres bouquins. Utiliser la petite clé et lire les trois livres (dont le blanc au-dessus de la chandelle allumée).
Utiliser la montre près de la porte identique dans le hall. Ne pas tuer Morrisan, mais prendre sur lui le story-board. Placer le haut-de-forme sur le buste pour avoir des munitions. Après la mort de Morrisan, tuer les monstres à proximité et détruire le vitrail. Pour ce faire, se placer en face du symbole, à équidistance de l'escalier de la bibliothèque et de la peinture, puis tirer (animation). Aller ainsi dans le cimetière. Utiliser le bâton de guerre sur la dalle centrale, puis l'os de carreau sur la tombe marquée des initiales "D.E.J.". Dans la maison, prendre sur la table le flacon d'huile. L'utiliser sur la broche grippée dans la cheminée. Prendre aussi un rouleau de pellicule au sol, et un stack de pemmican dans le buffet. Dans la salle du bal, prendre sur les personnages immobiles un marteau et une boîte de cartouches. Récupérer sur l'estrade la partition, la corde de guitare et la clé de coffre. Tuer le petit bonhomme maintenant agressif. Retourner près du buffet en trompe-l'œil qui masque sur sa droite un passage. Utiliser sur la porte d'en face la cartouche de 30/30, puis le marteau. Récupérer dans la maquette le plan, le détonateur et l'ampoule. L'utiliser sur la table

...he dark III : ...du retour

de montage, ainsi que la carde de guitare et la pellicule (animation) afin de voir le code sur la partition (806). Dans l'autre pièce, lire le bouquin d'astronomie placé sur la table, ouvrir le panneau et regarder le système de codage jusqu'à ce que s'inscrive le code de la partition. On peut alors passer devant les mitraillettes sans souci. Utiliser la perle sur le coffre, puis la clé. Tuer le caissier pour reprendre le médaillon, puis fouiller le coffre (valise et cartouches). Ouvrir la fenêtre et s'éclipser par cette voie. Dans la nouvelle salle, prendre le message sur le pote, la fiole sur la selle ainsi que le contacteur et des cartouches dans le wagon. Après la traversée en plein air, aller dans la gare, pousser l'enseigne "station" pour faire tomber du seau une clé. La prendre ainsi qu'un tire-fond dans le tas de poutres. En frappant trois fois le tire-fond sur la cloche, on ouvre la porte couperet. Attendre qu'elle ralentisse pour passer. Placer le détonateur à la jonction de la gare et de la barrière (cf. plan) et utiliser le contacteur de l'autre côté du chemin de fer. Après l'explosion, s'avancer vers le réservoir et placer devant le revenant, sur sa demande, la clé et la valise.

Réincarnation

Ramener au plus vite l'aigle placé sur la statue de Jed Stone dans les braises de l'antre du sorcier indien.

Retourner au premier étage du saloon en empruntant son escalier cassé (il suffit de s'avancer). Sauter par-dessus le trou de l'étage (mais cette fois, avec l'action "sauter" du menu) et courir vers la fenêtre afin d'accéder à l'autre édifice. Ceci étant fait, aller vers le trou dans le mur d'où l'on voit la statue de Jed Stone. Il suffit de courir pour récupérer l'aigle (animation). Il s'agit à présent de libérer la ville des deux loups. S'enduire une patte de goudron dans un tonneau qui se situe dans un renfoncement à une extrémité de la voie ferrée ayant permis le voyage rapide de la cabane à la station. Revenir vers le saloon (animation), entrer dans le hall du grand bâtiment et utiliser le baril de sel d'argent. Quoi de plus redoutable pour des loup-garous que des griffes acérées en argent ? Combattre le loup se trouvant dans l'allée centrale, puis celui dans le cimetière en repassant par la grille. Revenir dans le souterrain pour fondre la statuette de l'aigle dans les braises.

Réincarnation (suite)

Prendre le savon derrière la tombe, et le colt sur la voie ferrée. Ne pas éliminer les revenants avec le colt pour l'instant, car ce sera le seul moyen d'avancer un peu plus loin. Déposer le colt devant le double, et s'en approcher pour fusionner. Reprendre le colt et monter à l'échelle. Tomber dans le réservoir et placer devant le zombie la savonnette. Utiliser cette brosse sur le loquet dans le mât du réservoir, et prendre la fiole. Descendre dans la trappe, regarder le plan sur le mur, ramasser une feuille et un cahier. Utiliser la feuille sur le buste. Au niveau supérieur, tuer les deux zombies avec la pioche trouvée dans la première étagère sur votre droite. Il y a aussi, non loin, une fiole.

Près du gouffre, ramasser un papier. S'avancer droit vers le vide en étant un peu décalé vers la droite. Une dalle apparaît. Se déplacer comme suit : avant, avant, gauche, avant, avant, droite, avant, droite, avant, droite et avant. De l'autre côté, tuer le type à la pioche avec le colt. En mode "difficile", les six balles ne suffisent pas, aussi en dernier recours passer temporairement en mode "facile". Éliminer le gars à la hache avec le chandelier(dans la colonne).

Dans cette salle, récupérer aussi un livre, une carafe d'eau, un livre calciné dans l'étagère la plus éclairée, et une aiguille en passant la porte. Vider la carafe sur le personnage à la carabine. Dans l'ascenseur, récupérer la tirelire et la lancer. Ramasser la lamelle. Pousser alors le levier. Utiliser la lamelle sur le microscope, puis noter l'ordre des couleurs de la lamelle (de gauche à droite) en utilisant le microscope proprement dit. Enfoncer danc les quatres panneaux dans l'ordre suivant : blanc, vert, bleu et rouge (une porte s'ouvre). Dans la salle adjacente, prendre la fiole empoisonnée sur la table près de la bonbonne verte. En face du docteur, utiliser la fiole pour enduire de poison l'aiguille, puis réutiliser la fiole empoisonnée en étant face à la cornue. Il est alors possible de rentrer dans la cellule en passant entre les barreaux. Utiliser l'aiguille sur le savant après sa métamorphose.Il n'y a pas de changement apparent, mais le monstre devient alors vulnérable et un seul coup suffit à le tuer. Prendre alors la paille et la clé de la geôle. S'en servir pour ressortir. Rapetisser de nouveau en passant cette fois par le trou sous la table. Utiliser la paille comme perche pour franchir le fossé (courir et appuyer sur la barre espace au moment opportun). De l'autre côté, prendre la fiole de potion dans l'angle à gauche. Avancer. Dès que possible, après avoir recouvrer sa taille, vider la fiole de potion sur l'écoulement rougeoyant dont se délecte l'homme-araignée. Ensuite, s'approcher de la petite bête pour l'écraser. Prendre le pot de glue sans s'approcher trop de la toile. S'enduire les mains de glue et monter par l'orifice du plafond dans la salle suivante (l'éclairage est plus fort à cet endroit). Prendre la tête sur le meuble et la jeter au plus vite dans le trou d'où l'on vient. Ramasser le lingot de plomb, pousser la pierre pour prendre une fiole et une Winchester. Tuer le karatéka avec cette arme. Prendre la perruque de cobra et la pièce de 1$. L'utiliser sur l'affiche. Descendre, prendre la boîte d'allumettes et ouvrir la porte. Utiliser le lingot puis une allumette sur le creuset. Ramasser le bâton maléfique, un article de journal et un parchemin. Dans le couloir, tuer le monstre avec la Winchester, puis lancer la bouteille d'ammoniaque sur la porte, en visant correctement (animation). Ramasser le couteau et utiliser la perruque de cobra sur le mécanisme au-dessus de la porte auparavant couverte de pieux. Sortir et courir vers la statue de l'aigle afin d'y utiliser le bâton maléfique. Prendre une fiole dans cette salle. Il ne reste plus que le boss en armure. Retourner dans la pièce où il se trouve pour trouver un sac de charbon et un gant. Mettre ce gant, ouvrir le robinet de la rigole et sectionner les câbles électriques à l'aide du couteau, en se plaçant du côté de l'armoire électrique. Puis courir se cacher derrière l'aigle. Après l'animation, aller dans la locomotive. Mettre le charbon dans la chaudière, utiliser les allumettes puis pousser le levier. Coupez !

Deckard de la Quenouille,
avec le concours éclairé de Little Brother.







Comme vous avez pu le constater au début du jeu, vous avez la possibilité de choisir quatre niveaux de difficulté.
Je vous conseille de commencer cette aventure en les mettant à zéro, sauf celui de l'énigme (que vous mettrez à l), afin de comprendre ce qu'il faut faire. De cette façon, vous n'aurez pas à vous préoccuper des robots, casimirs, robocops et j'en passe.







Dans cette solution, les niveaux ne sont pas décrits dans l'ordre croissant (de 1 à 9), mais dans l'ordre chronologique de leur apparition.

NIVEAU 1:

Après votre réveil, votre petit déjeuner et votre toilette matinale, commencez par explorer complètement la pièce.
Toutes les explications concernant le début du jeu vous sont données dans votre manuel (page 6, à la page 9), donc pas de surprises.
En sortant de cette pièce, vous trouverez un caisson qui vous permettra de mettre votre niveau de santé au maximum.

Sur votre droite, un passage vous menant à un générateur.
Cette machine chargera au maximum votre niveau d'énergie (intéressant pour toute arme produisant des rayons, mais aussi pour tout autre gadget que vous trouverez dans ce jeu).

Après votre exploration, vous aurez en votre possession un pistolet et des munitions. Détruisez les caméras pour diminuer le niveau de sécurité (à l'aide de votre matraque pour commencer).

Sortez par le sud-est

Dans ce niveau (mais c'est aussi valable pour les autres), vous ramasserez des timbres qui vous seront bien utiles, en flinguant tout ce qui marche, rampe et vole.
Fouillez complètement l'endroit et dirigez-vous plein nord.
Ouvrez le grand sas bleu et allez vers le pilier central.

Vous ouvrirez la porte verte qui se trouve sur votre gauche.
Ne vous occupez pas des portes iris, elles sont bloquées par Shodan. Elles renferment un fusil que vous prendrez d'ici quelques minutes.

Descendez et fouillez l'endroit. Vous êtes devant le Cyberspace. Cliquez dessus. Vous voilà dans l'ordinateur.

Explications :
Dans cet endroit, se trouvent des datas, softs, verrous contrôlés par Shodan. Pour votre quête, il faudra foncer dans tous les petits carrés, mais aussi (et surtout) passer dans les figures rectangulaires ayant un triangle de chaque côté. Les deux softs les plus importants sont le pulseur et la foreuse. Je vous conseille d'utiliser le clavier plutôt que la souris pour vous déplacer.

Les entrées/sorties sont représentées par des grosses flèches (dans le cas d'un parcours à plusieurs segments).
Pour sortir de ce monde, passez à travers la figure géométrique composée de petits triangles pointés vers l'intérieur.

De retour parmi nous, vous pourrez aller chercher le fusil.

Regardez votre plan. L'endroit où vous vous trouvez actuellement est composé de quatre petits carrés. Pour information, l'ascenseur se trouve juste à côté de celui en haut et à droite.

La seule mission qu'il vous reste dans cet étage consistera à baisser le levier de la chambre cybernétique (appellons cela cyberroom), qui se trouve au-dessus et un peu à gauche de la pièce où vous êtes actuellement.

Le chemin sera le suivant, en prenant comme point de départ le cyberspace : plein ouest. Ensuite nord, puis ouest (vous passerez juste en dessous de la pièce où vous vous êtes réveillé), puis direction sud.

En franchissant la porte, vous serez devant une baie vitrée donnant sur le firmament.
Dirigez-vous vers l'est.
Au bout de cette salle, et sur votre gauche, une autre porte.
À partir de cet endroit, vous devrez effectuer une diagonale 45° nord nord-est. Le changement de musique vous indiquera l'endroit radioactif de l'étage. Pour faire apparaître le pont magnétique, cliquez sur la dalle.
En contournant cette partie et en allant vers l'ouest, vous trouverez un autre

SYSTEM SHOCK

bouton dans un renfoncement sur votre gauche. Si vous tombez (on ne sait jamais), vous trouverez un répulseur près du premier pont.

Le Cyberroom est plein est. Vous pourrez prendre l'ascenseur en passant dans le couloir sud-ouest. Il vous suffira d'ouvrir les portes qui vous bloquent (il y en a une qui s'ouvre grâce à un bouton mural).
Comme vous n'êtes pas encore protégé des radiations, je vous conseille de tuer un maximum d'ennemis afin de récupérer des timbres (et autres ustensiles).
Pour finir, les computers sont situés dans une salle tout au nord-est.
À chaque fois que vous les détruirez, un chiffre rouge sera affiché sur un écran noir. Vous devrez le noter (dans l'ordre des étages).

Maintenant que vous savez tout, passons à la seconde mission :

ISOTOPE X22

Après avoir pris l'ascenseur pour le 2ème étage, votre situation dans la carte sera plein sud.
La décomposition de cet étage est la suivante : forme hexagonale avec, comme partie centrale, un bloc carré protégeant la mise en route du laser (ne pas y toucher pour le moment). Complètement à l'est, se trouve le premier cyberspace, le second étant au sud-est, ainsi que la librairie. Les disjoncteurs (pour y voir plus clair) se trouvent au nord-est.

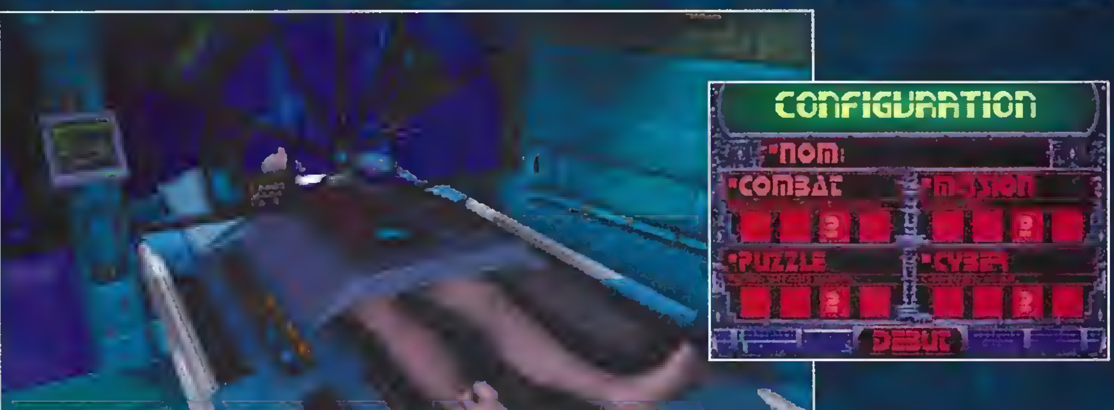
Le plus important, le fameux isotope, se trouve près de l'entrée du secteur Gamma (grosse porte blindée bleue), seconde porte sur votre droite, en face de l'autre ascenseur. Quant au levier cyberroom, il est situé dans le secteur Delta.

Chemin à parcourir : en sortant de l'ascenseur, partez vers l'est. Au bout (mur), plein sud. Devant un autre mur, direction est.
Vous arriverez devant un genre de pilier, et sur votre droite, la grosse porte blindée que vous franchirez. Sur votre gauche, le second ascenseur, devant vous une porte, et sur votre droite une autre porte : isotope X-22.

Pour le prendre, il vous faudra appuyer sur un bouton.
La salle est radioactive donc, pas le moment de prendre un apéritif avec les droïdes du coin.
Avant de prendre l'ascenseur, détruisez les computers qui se trouvent juste à gauche de celui-ci, et relevez le numéro.

NIVEAU R

Dans ce niveau, une porte blindée vous empêchera de faire demi-tour, il faut donc la débloquer (Shodan). Sortez et dirigez-vous plein est (deux portes à ouvrir). Dans la salle, ouvrez la première porte que vous



trouverez sur votre gauche. Fouillez l'endroit et rechargez votre niveau de santé.
Sortez de l'endroit par la porte nord. Allez au fond du couloir, tournez à droite et entrez dans la salle qui est en face de vous.
Cliquez sur le cyberspace.
Il y a un verrou à déconnecter, et d'autres choses à prendre. Vous trouverez facilement la sortie.
Maintenant, vous pouvez fouiller complètement le niveau.
NOTE : Dans le mode "combat 2", le jeu remet des ennemis à chaque fois que vous quittez ce niveau (surtout des sauterelles).
Même chose pour le niveau 3.

Revenez près de l'ascenseur.
Dirigez-vous vers l'est. Au bout, ouvrez la porte sur votre droite. La salle qui se trouve sur votre gauche est le Shield Generator. Entrez et placez-vous devant le



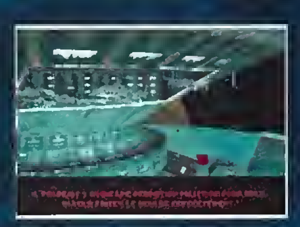
réceptacle (plaque avec motif). Prenez l'isotope de votre inventaire, et cliquez lui dessus. Ensuite, abaissez le levier.
Une animation vous donnera des renseignements, si tout est correct.
Autre chose : Déverrouillage des lasers.
En sortant de cette pièce, vous remarquerez que sur le sol se trouvent deux petites tranchées.
Laissez-vous tomber dans la plus petite des deux.
Ouvrez la porte (attention, radioactivité !) tournez à gauche, foncez tout droit et liquidez le robot.
Prenez le répulseur, vous voilà dans la salle de commande.



Cliquez sur le clavier bleu, et abaissez le levier.
Un message vous indiquera que la sécurité des lasers est maintenant désactivée.
Le chemin du retour est le suivant :
Repartez vers la petite tranchée. Une autre porte se trouve sur votre gauche, ouvrez-la et passez. Vous trouverez un répulseur sur votre droite, avec un robot qui vous attend en haut. Ouvrez la nouvelle porte et foncez tout droit.
Shodan coupera les lumières, mais vous savez où se trouve la porte de sortie.



Repartez prendre l'ascenseur au niveau 2.



NIVEAU 2

Vous savez maintenant où se trouve la salle des commandes lasers.
Ce que vous ne savez pas, c'est que Shodan



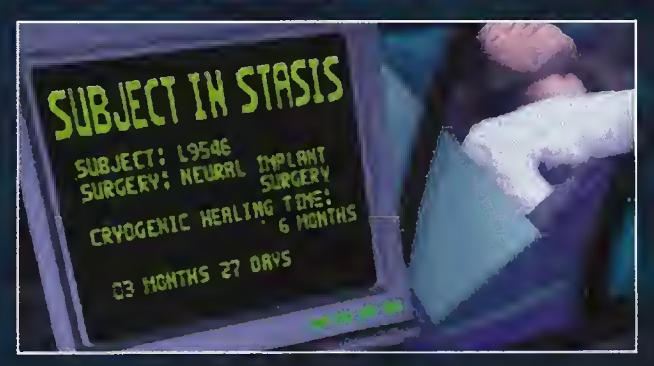


y a placé des robots qui n'attendent que vous. Pour entrer, prenez la porte située sur le côté droit du carré (salle laser sur le plan), et laissez-vous tomber.
Frôlez le mur pour ne pas toucher les mines d'énergies.
Cliquez sur le gros bouton et même opération sur "Off". Une animation vous dira ce qui s'est passé. Maintenant, en route pour le niveau 3 !

NIVEAU3

Ce niveau n'est pas difficile. Il y a cinq pièces à visiter dans un premier temps (la partie centrale de ce niveau comprend un monte-charge).
- Il y a une longue salle à l'ouest, qui renferme une tête coupée (qui rigole toute seule), et un petit appareil pour vous permettra d'y voir plus clair.
- Au nord-ouest, une petite salle où se situe un relais de commande (vérifier son état, et au besoin, remplacez-le par un démodulateur bleu que vous trouverez dans la salle de recharge à l'ouest).
- Au sud-ouest, le cyberroom et son levier de commande.
- Au sud sud-est, l'ordinateur (à détruire).
- Au sud-est (et avec la tête coupée), divers objets à prendre. Pour l'identification rétinienne, prenez la tête et cliquez-la sur l'appareil mural.
Vous pouvez vous recharger en énergie dans la salle ouest.







NIVEAU 6

Dans cette partie, vous n'allez pas chômer. Vous allez devoir visiter les trois serres, pour y trouver les boutons autorisant l'éjection. Ensuite, activez le système central, et enfin, éjectez la serre Beta.
Avant toute chose, vous allez devoir faire un petit tour dans le cyberspace, histoire de casser les pieds à Shodan. En sortant de l'ascenseur, dirigez-vous tout droit (ouest) et ouvrez la porte sur votre droite.
Entrez dans la salle (sur votre droite) et cliquez sur le cyberspace.
Nettoyez les lieux et récupérez datas et autres softs, il y a également une porte à débloquer dans un autre segment.

De retour dans le monde réel, continuez votre chemin vers le nord, dans le secteur Delta. Fouillez l'endroit, vous trouverez l'option vue infrarouge.
Prenez l'ascenseur, direction niveau 54.
Dans cette serre, la salle d'éjection est sur une diagonale nord-est, depuis le point où vous vous trouvez.
Vous avez sept caméras à détruire (ce qui n'est pas obligatoire pour le niveau zéro).

Serre Alpha : Revenez près de l'ascenseur, et prenez le couloir sur votre droite. Prenez l'ascenseur niveau 51. Vous trouverez la salle d'éjection en suivant une diagonale sud-ouest 45° à partir de votre ascenseur. Il y a des munitions au nord.

Autre serre : Beta. L'ascenseur se trouve complètement au sud. La salle d'éjection se trouve plein ouest par rapport au centre de la serre.

Activation du système central : Vous avez sans doute remarqué le point de charge au carrefour, juste avant l'ascenseur de la serre Beta.
Il faudra prendre le long couloir séparé par quatre portes iris.
Au bout, tournez sur votre droite et franchissez une autre porte.
Juste en face de vous, et légèrement sur votre gauche, un long couloir qu'il faudra traverser en rampant. Il vous mènera dans la salle des computers (un petit ménage s'impose).
Prenez note du numéro sur l'écran, et poursuivez votre route.
Dans la grande salle, liquidez tout ce qui bouge. Vous trouverez un bouton qui vous ouvrira un passage .
Vous ferez la rencontre du traître de service habillé à la dernière mode rap.
Liquidez-le (le couard s'enfuira avant de succomber).
Ensuite, actionnez le fameux levier qui débloquera l'ensemble des serres. Ensuite, rechargez-vous en énergie (c'est important), et revenez près de l'accès à la serre Beta.
Actionnez l'éjection.

Une animation sera la preuve de votre réussite.

Revenez près du levier de sécurité, et entrez dans la petite salle non visitée. Ramassez les divers objets et ouvrez la porte iris noire. Vous serez en face d'un téléporteur. Coupez le rideau magnétique (bouton), entrez. Après votre petit voyage, vous pourrez sortir de l'endroit (bouton mural). Vous voilà à votre point de départ.

Maintenant, direction niveau 3.

Vous prendrez le monte-charge qui vous mènera au niveau 4, les entrepôts. Avant de sortir, faites de la place dans votre inventaire, afin de laisser libre au minimum quatre places. Laissez le surplus dans le monte-charge.

NIVEAU 4:

Sortez et franchissez la grosse porte blindée. À partir de ce point, vous devrez suivre une diagonale nord-ouest jusqu'au bout. Vous serez alors dans un entrepôt. En fouillant la salle, vous actionnerez un bouton (plancher) et passerez sur un répulseur. Avec votre adresse légendaire et vos chaussures magiques, vous arriverez sans mal à la petite salle située au centre du mur nord. Ramassez un maximum de charges plastic, et repartez dans le monte-charge direction niveau 6. Ensuite, il faudra prendre l'ascenseur situé à côté du levier de sécurité (sud-ouest sur le plan).

NIVEAU 7

Il y a deux ascenseurs à ce niveau. Les quatre antennes sont situées à chaque point cardinal, sur la carte. Il y a également un téléporteur au nord, le second ascenseur se situe juste à côté de l'antenne sud.
Pour détruire ces fameuses antennes, il vous suffira de vous rapprocher de la console et de faire une vue 45° vers le bas (icône en haut et à gauche de votre écran).

Prenez une charge de plastic, et cliquez-la sur la console. Aussitôt après, et à l'aide de votre clavier, faites un déplacement arrière en mode "accéléré" (touche shift + flèche vers le bas). Si vous disposez de l'écran protecteur, utilisez-le. Vous ne risquez pas grand chose, mais deux précautions valent mieux qu'une.
En mode "combat 2", vous allez attraper des sueurs froides, sinon, c'est du gâteau. Bon, en route pour la suite...

Inutile de passer faire un petit tour au niveau 8, la porte est fermée. Descendez au niveau R.

NIVEAU R

Vous allez maintenant pouvoir ouvrir les portes qui mènent au réacteur. L'endroit est bien gardé, mais avec un niveau de combat à 0, cela ne vous posera pas de problème. Sur la partie est de la salle, se trouvent 4 colonnes. Laissez-vous tomber et placez-vous sur le répulseur central. Vous arriverez devant un clavier et une manette. Cliquez d'abord sur le clavier.

Vous avez trois possibilités :

a) Vous connaissez les six chiffres à entrer dans l'ordinateur (car vous avez visité tous les niveaux). Dans ce cas là, pas de problème pour vous.

b) Vous les avez oubliés. Il vous faudra une sonde logique. Prenez-la dans votre inventaire, et cliquez-la sur le clavier.

c) Vous n'avez ni l'un, ni l'autre. Vous n'avez pas bien fouillé le niveau R (portes cachées).

Abaissez le levier. Un signal lumineux, des signaux sonores et des secousses à répétition seront les témoins de votre réussite.
Ne paniquez pas, la station n'explosera pas avant que vous fassiez ce qui suit :

NIVEAU 5

Vous devrez arriver à ce niveau par le monte-charge du niveau 3. L'accès aux navettes d'évacuation est à l'est, juste derrière vous. En sortant, cliquez sur le puzzle mural qui se trouve sur votre gauche. Cela aura pour effet de mettre un pont magnétique à votre disposition.
Traversez-le, et partez sur la droite. Encore deux fois à droite.
Vous trouverez un grand hall sur votre gauche. Traversez-le et partez sur la gauche. Laissez-vous tomber. Vous trouverez une porte iris sur votre droite.
Passez-la et dirigez-vous deux fois sur votre gauche. Ouvrez la porte iris, vous êtes dans une sphère d'évacuation.
Ramassez ce qui s'y trouve et actionnez le levier d'éjection. Shodan viendra vous dire quelques mots.

ANIMATION DE LA DESTRUCTION DE LA CITADELLE

NIVEAU 8

Ce niveau n'est pas très compliqué, si ce n'est le nombre d'ennemis à dégager afin de se recharger complètement en munitions et divers objets.
L'accès au niveau 9 est très facile : il vous suffit d'aller dans la salle située au nord-est (prendre répulseur) et d'appuyer sur un bouton qui fera apparaître un pont magnétique (visualisé sur écran). Ensuite, revenez vers l'ascenseur et dirigez-vous vers l'ouest.
Un répulseur vous mènera directement au niveau du pont. SAUVEGARDEZ !
Attention toutefois aux mines oranges qui diminueront votre capital énergétique, si vous passez trop près d'elles.
Vous traverserez également une petite salle radioactive qui vous donnera l'accès à une échelle murale.

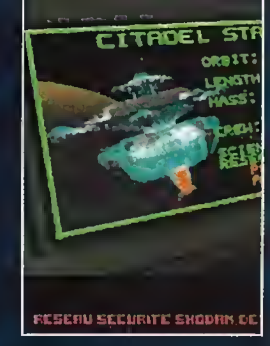
NIVEAU 9

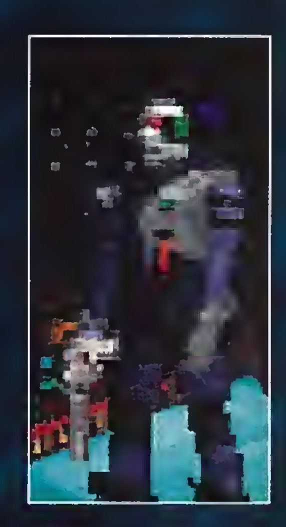
Après avoir nettoyé les lieux et pris l'ascenseur, vous arriverez dans un endroit étrange dont la texture des murs vous sera quelque peu familière (si vous avez joué à Doom). Il y a trois choses à faire dans ce niveau, avant le combat final avec Shodan :

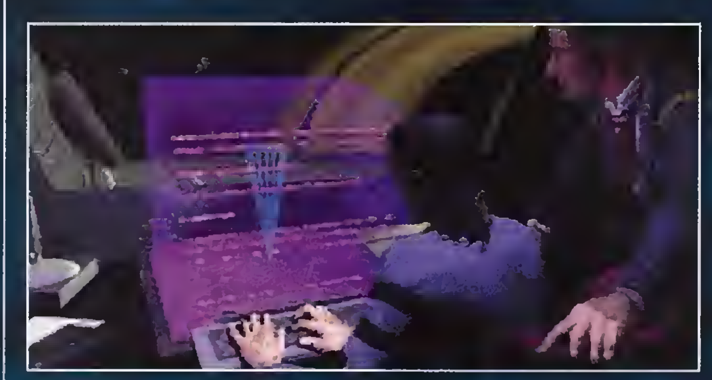
- Appuyez sur quatre boutons qui libèreront l'accès à l'ordinateur central.
- Prenez la plaquette informatique.
- Mettez-la dans l'ordinateur.

Procédures :
En sortant de l'ascenseur, tournez à droite et allez tout droit.
Juste avant la porte iris, prenez le couloir sur votre droite (si vous avez besoin de matériel, vous pourrez descendre dans cette salle avant).
Vous devrez appuyer sur plusieurs boutons pour vous permettre d'accéder à la console.
Attention, il y a un robocop dans chaque cellule. Dans la dernière, un pont magnétique vous aidera dans votre mission.
Revenez vers l'ascenseur... Un petit couloir est vous mènera dans une salle à deux niveaux. Aucune difficulté, il suffit de se balader à la recherche du bouton (qui est sur un petit mur, en haut d'un T à l'envers).
Sortez de la salle et dirigez-vous plein sud.
En frôlant le mur de gauche, vous passerez dans un renfoncement qui vous amènera dans une toute petite salle. Sur le côté droit, un bouton téléporteur vous placera dans la cellule.
Abaissez la vue à 90°, vous trouverez par terre la plaquette informatique. Prenez-la et appuyez sur le bouton à côté.
Il vous renverra près de la sortie.
Et c'est reparti ! Direction sud. Une grande salle avec portes magnétiques. Rechargez-vous en énergie, et laissez-vous tomber.
Un accès sur votre droite, où il vous faudra ramper pour le traverser.
Attention, derrière chaque porte se trouve un robot. De plus, la fin de cette partie est radioactive, donc dépêchez-vous.
Il y a un paquet de robots explosifs dans cette partie. Essayez, dans la mesure du possible, de les détruire de loin. Le bouton se situe en haut et à droite de cette salle.
Quand cela est fait, ressortez et revenez près de l'hexagone central (carte).
Après quelques pas sur votre gauche, une autre salle, un autre bouton.
Très facile, cette fois.

L'accès menant à l'interface est maintenant ouvert (sud-est, juste à côté de l'hexagone central).
Le lecteur de carte est sur le mur nord-est.
Prenez l'objet de votre inventaire et cliquez lui dessus.
Un message confirmera le bon déroulement de votre action.







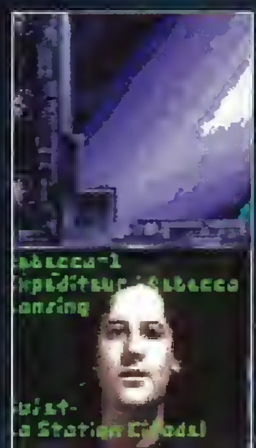
Tout est O.K. pour l'ordinateur

Dirigez-vous maintenant dans le centre de l'hexagone.
Il y a quelques robots à détruire.
Devant le cyberspace, sauvegardez votre partie et cliquez sur l'interface pour entrer dans le repaire de Shodan.

Il y a un piège à ce niveau :
Si vous n'y faites pas attention, vous reviendrez tout le temps à votre point de départ.
Il vous faudra surveiller les alentours entre les différents segments de ce monde. Dès que vous aurez repéré où se planque Shodan, faites-lui face et foncez-lui dessus.
Cela vous amènera dans son dôme.
Le combat est simple, il faut lui envoyer un max de pulseur.
Histoire de vous ennuyer et pour se défendre, il vous fera dévier et transformera votre écran en "miroir". En mode 0, la victoire vous est assurée. Vous reviendrez parmi les vivants, seul, sans personne pour vous dire bravo. Bref, triste fin pour ce jeu.

Soluce de Killergames, qui est désolé de ne pas pouvoir fournir les mouchoirs.







Patch

Comment faire pour tricher dans un jeu ? Comment se rajouter de l'argent dans une simulation économique ? Comment allonger sa vie dans un jeu d'arcade ? Bref, comment faire ce que l'on appelle un "patch" ? Fastoche.

En anglais, un patch, c'est une rustine, une pièce que l'on rajoute. Il y a une idée de surcouche (comme le célèbre flibustier). En informatique, la surcouche est un logiciel. Bref, un patch est un petit programme qui modifie un programme, et par extension, patcher est l'action de modifier un logiciel.

En effet, si ce miracle est possible, c'est que l'ordinateur est capable à la fois de créer quelque chose et consulter ce quelque chose. Un peu comme si on avait besoin d'une machine à écrire pour lire un texte. Du coup, ce qui se fait dans un sens peut se faire dans l'autre. L'ordinateur que vous utilisez pour faire tourner un logiciel de jeu est à même de modifier ce logiciel, puisque les créateurs du jeu ont eux-mêmes utilisé la même bécane pour le créer. Encore faut-il disposer de l'outil adéquat, et pour cela savoir ce que l'on souhaite modifier.

VRAI FAUX

Les vrais/faux sont hyper pratiques pour boucher les trous dans les pages. ***VRAI*** *C'est même rudement hyper pratique, même.*

Le plus simple, lorsqu'on souhaite patcher, est de trafiquer les fichiers de sauvegarde de parties. Puisque c'est là que sont enregistrées les informations vous concernant (points de vie, argent, etc.), rien ne sert de s'attaquer au logiciel lui-même. Vous risqueriez de tout planter, d'autant que les jeux sont généralement protégés et codés.

Pour cela, deux solutions : l'éditeur de secteurs et le logiciel de patch (ou la cartouche).

L'éditeur de secteurs

Si l'on ne souhaite pas utiliser de carte ni de bidule, reste la solution du bon vieil éditeur de secteurs. Au choix sur PC : Diskedit de Norton ou PC Tools de Central Point Software. Sur Amiga, on utilisera Discoscopy, Mutil sur ST et Resedit sur Macintosh.

Avant de commencer, petite mise en garde : ne travaillez jamais sur votre sauvegarde originale, mais sur une copie que vous aurez renommée. Rappelons que pour copier un fichier sous DOS en donnant un nouveau nom à la copie, l'instruction est :

```
COPY NOM1.* NOM2.*
```

Au fait, quel fichier ? Généralement, les sauvegardes s'appellent SAV001, SAV002 ou MACHIN.SAV. Bon, je vous fais confiance pour trouver la sauvegarde. Et maintenant, en piste ! Là aussi, le principe est de trouver l'endroit où se cache la valeur à modifier. Par exemple, j'ai 500 pièces d'or dans une sauvegarde de Warcraft et j'en veux plus.

Je fais deux sauvegardes différentes : l'une à 500, et l'autre après avoir dépensé par exemple 50 pièces, soit 450. Deux sauvegardes, car je suis prévoyant et je me doute bien qu'une valeur aussi banale que 500 risque d'apparaître à plusieurs endroits du fichier.

En théorie, il va falloir chercher sur les deux fichiers de sauvegarde l'endroit où sont respectivement inscrites ces deux sommes.

En pratique, c'est un tout petit peu plus complexe (un tout petit peu), un ordinateur travaillant en hexadécimal, c'est-à-dire en base 16 alors que nous comptons en décimal.

Comment compter en hexa ? Laissons tomber la question (si vous savez compter en hexa, vous ne m'avez sûrement pas attendu pour patcher).

Reposons la question autrement : comment connaître la valeur hexa d'une valeur décimale ?

Deux solutions : soit utiliser une calculette qui peut faire la traduction pour vous (on en trouve sous Windows ou dans Diskedit de Norton, justement), soit utiliser le basic du PC, appelé Qbasic, livré avec le DOS (voir encadré).

Dans les deux cas, on découvre que 500 s'écrit "1F4" en hexa et 450 s'écrit "1C2".



UN MESSAGE AU GRAND PROGRAMMEUR, LÀ HAUT...
HÉ DIEU ...
S'IL TE PLAÎT, MEC... TU POURAIS PAS ENVISAGER DE PATCHER UN PEU MON PROGRAMME INITIAL ?
HÉ, SOIS COOL !
ELDIABLO

ou lis !



Pour être tout à fait précis, on devrait même écrire 01 F4 et 01 C2, mais les ordinateurs sont un peut fainéants. C'est comme nous lorsqu'on compte de 0 à 10, on n'écrit pas 01, 02... 09, parce que tout le monde s'en doute. Là c'est pareil, mais avec quatre chiffres et lettres, le PC pouvant traiter les valeurs de 0 à 65 535, ce qui donne en hexa 0000 à FFFF.

Le détail a son importance, car il va falloir inverser les chiffres en question par paires à cause du PC. Pourquoi ? Parce que le PC a été conçu comme ça. Donc, pour trouver 500, c'est-à-dire (0)1 F4, on cherche F4 01. À expliquer ça paraît un peu tordu, mais franchement, c'est enfantin.

Tenez, je résume et je vous le mets en gras :

500 décimal = (0)1 F4 hexa. Chercher F4 01.
Pendant qu'on y est, même calcul avec 450 (vous allez comprendre pourquoi).
450 décimal = (0)1 C2 hexa. Chercher C2 01

Avec Deskedit, je charge ma sauvegarde et je lance une recherche sur F4 01. Comme je m'en doutais, ce fichier comporte plusieurs fois cette valeur. Laquelle est la bonne ? À la limite, on pourrait les trafiquer toutes une par une, mais soyons plus fins. Je sais que la valeur que je recherche se trouve à une adresse qui a changé sur ma seconde sauvegarde, celle ou je n'avais plus que 450 pièces d'or.

Je lance donc une autre recherche pour trouver C2 01.

Pas de doute possible, c'est la valeur située à la ligne 00000610 qui correspond à mon nombre de pièces d'or. Mettons le maximum, soit FF FF, ce qui nous donne 65 535 pièces d'or !

Remarque en passant, il arrive dans certains jeux qu'une valeur aussi élevée fasse tout planter. Par exemple, si vous rajoutez des missiles dans une simulation de vol qui n'en propose que quatre, il est probable que le logiciel pètera les plombs avec 65 535 missiles. Dans ce cas, contentez-vous d'un modeste FF, soit 256 en décimal, voire moins si ça plante encore.

```
00000600:  32 00 32 00 FF FF F4 01 - 00 00 34 08 00 00 00 00
00000610:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 FF FF 00 00 FC 08
00000620:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 01 00
00000630:  00 00 00 01 01 01 02 00 - 02 00 00 00 00 00 E4 01
00000640:  00 00 04 00 04 00 04 00 - 00 00 00 00 01 00 01 00
00000650:  01 00 00 00 00 00 03 00 - 03 00 03 00 00 00 00 00
00000660:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 06 00 06 00 06 00
Fichier
C:\WARCRAFT\save1.sav
```



Voilà pour le patch sur PC. Avec un peu d'entraînement et de patience, vous réussirez à faire des miracles sur vos prochains jeux.

Sur Amiga et ST, le principe est le même, à ceci près qu'on n'inverse pas les valeurs. Bref, 01F4 reste 01F4.

Toutefois, la complication survient si l'on souhaite travailler au-dessus de 65 535. Parfois, sur les machines 16 bits, suivant l'instruction qu'ils ont utilisée ou par choix, les programmeurs codent les valeurs supérieures à 65 535 différemment.

Dans ce cas, l'inversion n'est plus sur deux paires, mais sur quatre. Ainsi, un million, qui devrait normalement s'écrire 00 0F 42 40 en hexa et 40 42 0F 00 pour PC, s'écrira 42 40 00 0F pour Amiga et ST.

J'insiste, c'est seulement dans le cas où le programmeur ST/Amiga a inversé les valeurs. Dans ce cas de figure, il faudra y aller par tâtonnement, d'abord en partant du principe que la syntaxe est normale, puis, si la recherche est infructueuse, en inversant.

```
Objet   Edition   Liens   Visionneurs   Infos   oUtils   Quitter   F1=Aide
00000600:  32 00 32 00 FF FF F4 01 - 00 00 D0 07 00 00 00 00
00000610:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 F4 01 00 00 34 08
00000620:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 01 00
00000630:  00 00 00 01 01 01 02 00 - 02 00 00 00 00 00 E4 01
00000640:  00 00 04 00 04 00 04 00 - 00 00 00 00 01 00 01 00
00000650:  01 00 00 00 00 00 03 00 - 03 00 03 00 00 00 00 00
00000660:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 06 00 06 00 06 00
00000670:  00 00 07 00 7E 00 00 00 - 02 00 33 00 34 00 BF 00
00000680:  C8 00 C1 00 03 00 0A 72 - 77 0A 79 7E 00 46 00 05
00000690:  00 1E 00 0C 00 FF FF 00 - 00 33 00 09 00 00 00 1D
Fichier
C:\WARCR
```

```
00000600:  32 00 32 00 FF FF F4 01 - 00 00 34 08 00 00 00 00
00000610:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 C2 01 00 00 FC 08
00000620:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 01 00
00000630:  00 00 00 01 01 01 02 00 - 02 00 00 00 00 00 E4 01
00000640:  00 00 04 00 04 00 04 00 - 00 00 00 00 01 00 01 00
00000650:  01 00 00 00 00 00 03 00 - 03 00 03 00 00 00 00 00
00000660:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 06 00 06 00 06 00
```

Les patcheurs

Sur PC, si vous optez pour la facilité pas chère, le produit idéal est Game Wizzard, un shareware du reste disponible sur FISSA (3615 Joystick. Vous connaissez ?). Ce logiciel résident (c'est-à-dire qui reste dans la mémoire lorsqu'on charge le jeu et la sauvegarde à patcher), fonctionne par comparaison de valeurs. Pas de panique, j'explique : lorsqu'il ne vous reste que 800 dollars, cette valeur est écrite quelque part dans la mémoire. Le problème, c'est qu'il y a de grandes chances pour que le nombre 800 soit utilisé ailleurs. On cherche donc 800 avec le Game Wizzard, on retourne au jeu, on dépense un peu de sous (par exemple, 100 dollars) et on recommence. Maintenant qu'un élément de comparaison existe, GW cherche les valeurs 800 et 700. Si ça ne suffit pas, on continue, et à la fin, on sait à quel endroit de la mémoire sont cachées les valeurs. Il suffit de demander à GW de "geler" cette valeur, voire de l'augmenter, et le tour est joué. Histoire de ne pas tout recommencer, on sauvegarde le patch. À la prochaine partie, Il suffira de recharger Game Wizzard et son patch avant de jouer.

A SAVOIR

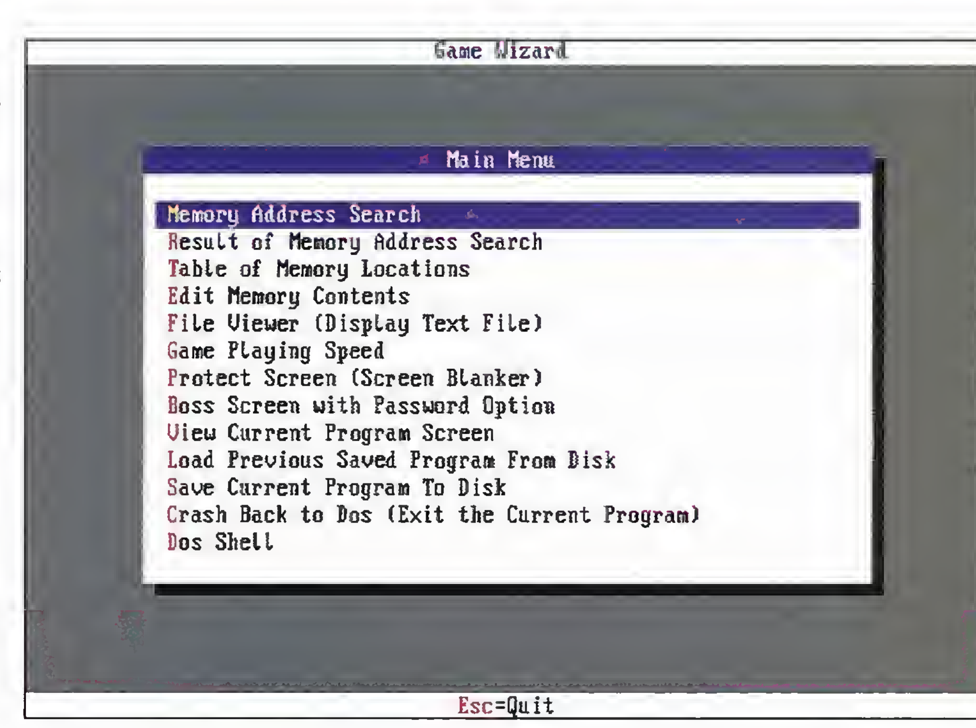
Avec certains éditeurs de secteurs (PC Tools, par exemple), la recherche se fait parfois par adresse et non par valeur. Dans ce cas, il faut utiliser la commande COMP du DOS qui compare deux fichiers (en l'occurrence vos deux sauvegardes) et indique à quelles adresses on trouve des différences. Si vous n'êtes pas familiarisé avec ce type de procédure, je vous conseille de vous en tenir à Diskedit de Norton, plus simple d'emploi.
Dernière remarque, ne trafiquez jamais des fichiers au hasard ou même directement le disque dur, car vous risqueriez de planter votre machine.
Avec 80 % des jeux, le bidouillage au moyen d'un éditeur de secteurs fonctionne parfaitement. Reste parfois que certains programmeurs optimisent tellement leurs logiciels, que dans ce cas, il faut passer à la vitesse supérieure, c'est-à-dire utiliser un produit qui vous mâchera le travail.

Avec un peu d'entraînement et de patience,

Remarque

Avec certains jeux, il se peut, comme c'est le cas avec Privateer, que la même information ne soit pas au même endroit suivant les sauvegardes. Celle-çi commence par le nombre de missions à accomplir. Comme chaque joueur ne dispose pas des même, ça décale tout !

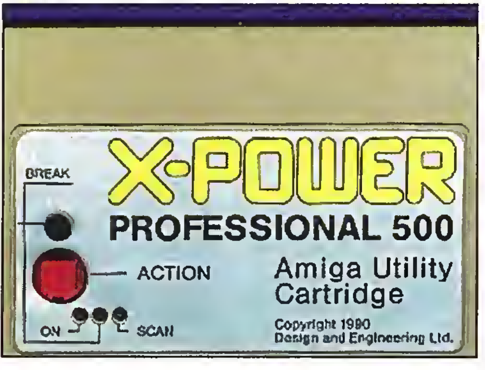
Ça, c'est dans le cas où l'on sait ce que l'on cherche, mais parfois, on souhaite augmenter ou geler une valeur qui n'apparaît pas sous forme de chiffre, mais sous forme de barre d'état.
Dans ce cas, on peut utiliser la carte Action Replay.
Même principe que pour le GW, l'action Replay compare, mais maintenant c'est la barre qui est prise en compte. On effectue une recherche quand la barre est au maximum, une autre lorsqu'elle a perdu environ 25 %, une autre lorsqu'elle est à 50 %, et enfin une dernière lorsqu'il ne reste que le quart. Ensuite, même procédure qu'avec le GW.
Puissant, mais attention, comme toute carte, l'Action Replay crée parfois des conflits en mémoire.
Sur Amiga, on trouve aussi des cartes similaires telle le X-Power de Design and Engenering Ltd. Le principe reste le même : on compare des valeurs.





On le voit, pour qui souhaite trafiquer ses jeux, il existe des solutions simples, d'autres un peu moins simples mais complètement abordables avec un minimum de méthode. Lorsque le principe est bien compris, on peut se lancer dans le bidouillage du logiciel lui-même. Une dernière chose à savoir, c'est que les programmeurs donnent parfois des noms aux séquences d'octets enregistrées dans la sauvegarde. Sur tous les éditeurs de secteurs, on dispose d'une option ASCII qui affiche la sauvegarde sous forme de textes. Au milieu de caractères incompréhensibles correspondant aux valeurs, on trouve des mots qui peuvent renseigner utilement le patcheur. Par exemple, dans Wing Commander, les valeurs qui indiquent de combien de missiles on dispose sont précédées de MIS. Dans d'autres jeux, vous pourrez voir des MONEY ou des LIFE. À vous d'ouvrir l'œil !







vous réussirez à faire des miracles.

Action Replay Version 4.1

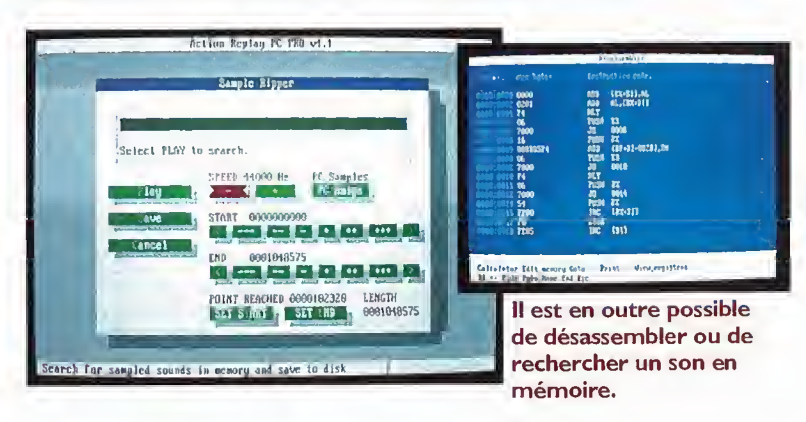
Patcher, c'est bien, mais le faire à la cool, c'est mieux ! L'action Replay permet à tout un chacun de tricher à sa guise, sans aucune notion de programmation ou de quoi que ce soit d'autre. Le principe utilisé met en œuvre une carte à installer dans l'ordinateur, sur laquelle vient se connecter une commande en forme de triangle et une disquette contenant les utilitaires pour patcher. En appuyant sur le bouton se trouvant sur le triangle, la carte envoie l'adresse de l'utilitaire résident de l'Action Replay, bloquant ainsi le déroulement du programme en cours. Il est possible dès lors de procéder à de multiples opérations de recherche, de désassemblage et d'analyse. La version 4 de cette interface magique introduit une nouveauté, et de taille : la gestion du mode protégé. Cela signifie qu'il est désormais possible de procéder à des recherches en mémoire haute et de patcher des jeux utilisant le "Dos 4GW", extension du Dos utilisée par beaucoup de jeux actuels. Signalons en outre la possibilité d'analyser la mémoire sous la forme de fréquence, afin d'y récupérer les sons ou les musiques chargées en mémoire, de capturer des écrans, de sauver tout ou partie de la mémoire, de chercher des vies, de l'énergie, des données en pourcentage, de ralentir un jeu, de surveiller une interruption ou une adresse, de lancer des commandes Dos ou encore de traquer la présence d'un quelconque virus. Il faut néanmoins un entraînement certain si l'on désire maîtriser toutes les possibilités de l'engin. Ah oui, dernière chose : je n'ai pas trouvé de jeux qui bloquent le système, ce qui n'était pas le cas des précédentes versions.

LORD CASQUE NOIR

DISTRIBUÉ PAR Datel
TEL : (19) 44.782.744.707
Prix : 600 F

Voilà l'écran que l'on peut voir lorsqu'on presse sur le bouton d'interruption.





Il est en outre possible de désassembler ou de rechercher un son en mémoire.

BONUS !

Voici deux petits programmes permettant de passer de décimal en hexa et inversement.
Pour sortir du programme, il suffit de faire "Return" sans entrer de valeur.

Lancer le Qbasic en tapant Qbasic
Appuyer sur la touche ESC
Écrire :

```
00
CLS
INPUT "VALEUR OECIMALE: "; A
PRINT "VALEUR HEXADECIMALE: "; HEX$(A)
SLEEP 2
LOOP WHILE A <> 0
```

Sauvegarder le programme sous le nom DECHEX.BAS

Faire "nouveau" dans menu fichier.
Écrire :

```
00
CLS
INPUT "VALEUR HEXADECIMALE: ", A$
PRINT "VALEUR DECIMALE: "; VAL("&H" + A$)
SLEEP 2
LOOP WHILE LEN(A$)
```

Sauvegarder le programme sous le nom HEXOEC.BAS
Pour lancer le programme, il suffit de le charger (menu "fichier") et d'appuyer sur Shift/F5).

PAR CYRILLE BARON

Résolution de fin d'année

En 1995, je promets de bien travailler en classe. Si par extraordinaire, je devais échouer dans cette mission, je me rattraperais à la maison et j'utiliserais au mieux les possibilités offertes par l'informatique.



Oncle Archibald Mic mac à Champignac

Niouze

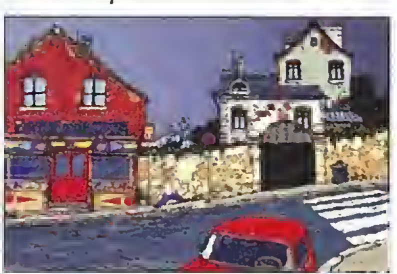
Dans la série "ADI" éditée par Cocktel Vision, "Français-Maths 4ème" vient de sortir pour PC CD-ROM. Conçu par une équipe de spécialistes (enseignants, ergonomes, psychologues), la série "ADI" couvre les programmes du CE1 à la 3ème.

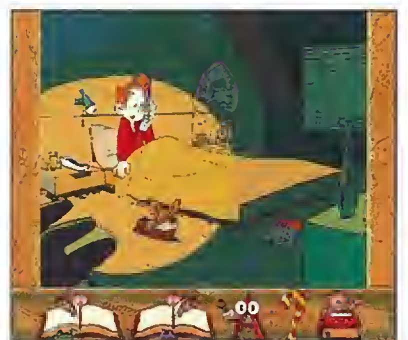
Edusoft lance la collection "Créativité" sur PC. Déjà disponibles, "Mon Studio d'Animation", "Le pinceau magique", "Les clefs de la musique" et "Mon théâtre magique".



PC CD-ROM

Connaissez-vous les "Playtoons" ? Destinés aux 4/10 ans, ces logiciels ludo-éducatifs pour Windows CD-ROM permettent de s'amuser à créer des histoires. Deux titres ont déjà paru : "Micmac à Champignac", qui reprend les personnages de Spirou, et "Fantasio" créé par Franquin et Oncle Archibald. Chaque logiciel est articulé autour de deux axes. Une histoire toute faite permet de se familiariser avec l'environnement, les personnages, les décors. Il s'agit d'un livre interactif, ou plutôt d'un dessin animé interactif. L'autre partie du logiciel consiste en une série d'outils destinés à créer ses propres animations. À l'aide de la souris et guidé par une aide sonore et visuelle, on choisit les décors, les personnages, les mouvements que l'on va leur faire effectuer, et ensuite on sauve son histoire afin d'en faire profiter ses petits camarades. Par goût, j'aurais une nette préférence pour "Micmac à Champignac", en tant que fervent ex-lecteur de Spirou, mais tout cela est sans doute subjectif, et Oncle Archibald, avec sa drôle d'histoire de monstres pour rire, amusera autant les jeunes utilisateurs.







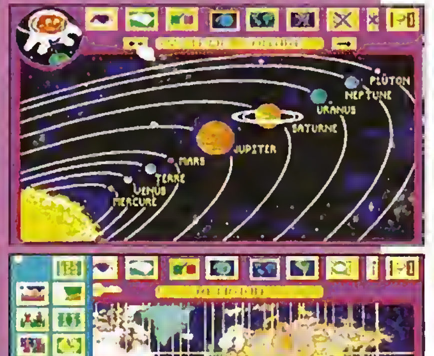


Prix : 249 F • Éditeur : Cohtel Vision • Distribué par : Cohtel Vision • Tél. : (1) 46.01.46.00 • Prix: 349 F

PC DISQUETTE

Mon premier Atlas

Pour découvrir le monde, rien de tel que de voyager. Oui, mais comment faire lorsqu'on n'a que six ans ? Une fois de plus, l'informatique vient à notre secours avec un atlas rigolo comme tout. Bénéficiant d'animations et de sons propres à éveiller l'attention du jeune utilisateur, cet atlas permet de situer les différents pays les uns par rapport aux autres, mais replace également notre planète dans son système solaire. À l'aide d'écrans très colorés et attractifs mais rigoureusement exacts, on en apprend ainsi un peu plus sur ce qui se passe en dehors des frontières. Bénéficiant d'un index reprenant les termes difficiles ou méconnus, "Mon premier atlas" permet d'admirer une centaine de photographies. Un tableau offre également l'opportunité de consulter les drapeaux.







Prix : 249 F • Éditeur : Cambridge Entertainment
Distribué par : Ubisoft (1) 48.18.50.00



THE BIG RED
AdVENTURE
LA GRANDE AVENTURE ROUGE
MON PREMIER EST GRAND
MON DEUXIÈME EST ROUGE
MON TROISIÈME EST DÉMENT À JOUER
QUI SUIS-JE?
DISPONIBLE SUR PC ET PC CD-ROM DÈS JANVIER 95
Core Design Limited 55 Ashbourne Road Derby DE22 3FS
Tel: (01332) 297797 Fax: (01332) 381511
The Big Red Adventure © Core Design Limited
CORE
DESIGN LIMITED
DYNABYTE

LAURENT COTILLION



La télévision interactive, on ne la connaît que par le très limité "Hugo Délire". Heureusement, il se pourrait qu'on assiste très rapidement à une évolution. L'interactivité s'approche à grands pas, et elle a déjà poussé une porte : celle de Télé Val d'Oise.

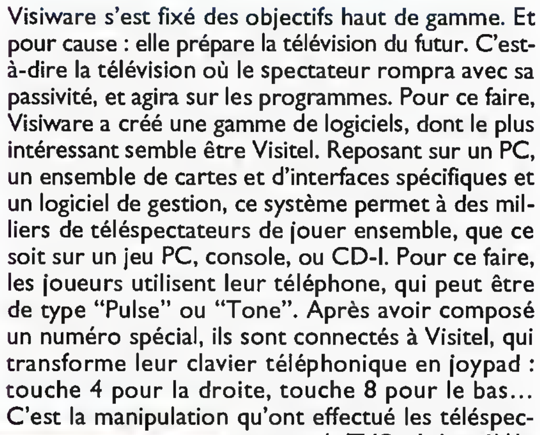
TÉLÉ *interactive*

Hugo n'est plus le seul à délirer !

Télé Val d'Oise est en France la première chaîne câblée à proposer des programmes d'une nature nouvelle. Rien d'étonnant à ce qu'on y retrouve une émission entièrement interactive.
"TEO", c'est son nom, est née le samedi 3 décembre à l'occasion du Téléthon. Pendant la journée, plusieurs milliers de téléspectateurs ont pu s'affronter à distance au cours d'une compétition qui a eu lieu sur le jeu "Newman Haas Indycar", d'Acclaim, sur la console Super Nintendo. À l'initiative de cette belle idée, on trouve une toute nouvelle société : Visiware.



Le mythe interactif





Visiware s'est fixé des objectifs haut de gamme. Et pour cause : elle prépare la télévision du futur. C'est-à-dire la télévision où le spectateur rompra avec sa passivité, et agira sur les programmes. Pour ce faire, Visiware a créé une gamme de logiciels, dont le plus intéressant semble être Visitel. Reposant sur un PC, un ensemble de cartes et d'interfaces spécifiques et un logiciel de gestion, ce système permet à des milliers de téléspectateurs de jouer ensemble, que ce soit sur un jeu PC, console, ou CD-I. Pour ce faire, les joueurs utilisent leur téléphone, qui peut être de type "Pulse" ou "Tone". Après avoir composé un numéro spécial, ils sont connectés à Visitel, qui transforme leur clavier téléphonique en joypad : touche 4 pour la droite, touche 8 pour le bas... C'est la manipulation qu'ont effectué les téléspectateurs de TVO, chaîne câblée de l'agglomération de Cergy-Pontoise. C'était une première mondiale. Et cette opération peut se reproduire. Visitel permet de gérer, sans contraintes temporelles ou géographiques, des milliers d'appels. Séduisant, n'est-ce pas ? D'ailleurs, ce système a également tapé dans l'œil de grandes chaînes de télévision, de groupes de communication, ou d'industriels du monde vidéoludique. La chaîne cryptée française Canal+ a déjà fait elle-même quelques essais interactifs, et va suivre de très près l'évolution de TEO. Car ce nouveau programme ne va pas s'arrêter là. Dès janvier, les abonnés du Câble recevant TVO pourront suivre tous les mardis, à 18 h30, et tous les vendredis, à la même heure, cette émission. Tout au long de celle-ci, des téléspectateurs s'affronteront en direct au cours de deux tournois, qui donneront lieu à une finale. Au bout de la compétition : des consoles, logiciels, places de spectacles, etc. TVO peut remercier Visiware.



L'interactivité est ambitieuse

Visitel n'est pas le seul logiciel conçu par Visiware. Son petit frère, Visitelnet, permettra de faire fonctionner jusqu'à 16 ou 32 logiciels sur des supports différents. Cela veut dire que, grâce à un numéro annoncé par la chaîne, vous pourrez jouer sur Audiotext. Cette possibilité vous sera offerte 24 h/24 et 7 j/7 et vous permettra, si vous réussissez des performances, de jouer en direct à l'antenne. Pas mal, non ? Et ce n'est rien par rapport à ce qui est possible. Elle peut en faire rêver plus d'un, surtout du côté des hommes de marketing. Les applications possibles de Visitel sont fabuleuses, et Visiware le sait. C'est pourquoi la société s'est mise au travail pour préparer des projets d'émissions. Une des plus fabuleuses semble celle des publicités interactives. Vous êtes tranquillement en train de végéter devant votre lucarne. Les pubs arrivent, et vient s'ajouter sur votre écran un présentateur. Il vous propose, pour le compte d'une marque automobile, de faire une course de Formule 1 contre Nigel Mansell sur le circuit de Monaco. Il vous donne un numéro de téléphone. Vous le composez, vous vous connectez à Visitel, et c'est parti ! Génial, n'est-ce pas ? L'interactivité, c'est ça. Et pourquoi pas produire des programmes ponctuels, liés à l'actualité : descente d'un slalom géant sur une piste autrichienne sponsorisée par une marque de skis, match de football pendant la Coupe du Monde... Ou alors, il sera possible d'organiser des émissions du type "aventure/action" (comme Doom) à plusieurs joueurs, un jeu d'action en images de synthèse avec des joueurs humains en surimpression... Les limites de la créativité sont largement repoussées, mais il est probable qu'il y aura beaucoup d'entreprises et de chaînes pour vouloir conquérir ce nouveau marché.



Ne manquez pas toute l'actualité des jeux vidéo, tests, astuces, etc., chaque mercredi à 16 h sur



VOUS VOULEZ PASSER À LA TÉLÉ ET AFFRONTER LES MEILLEURS TESTEURS DE JOYPAD ?

RENVOYEZ VITE LE BON DE PARTICIPATION POUR AVOIR UNE CHANCE D'ETRE SÉLECTIONNÉ.

BON DE PARTICIPATION

À ADRESSER A JOYPAD - MEGA 6 SÉQUENCE DÉCOUVERTE
10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex

OUI, Je suis le plus fort et je veux affronter un de vos meilleurs testeurs.

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : .... Ville : ....
Code postal : .... Age : .... Console : ....

36.68.06.11* TOUTES LES ASTUCES PAR TÉLÉPHONE

MEGADRIVE (à partir du 26 septembre),
MEGA CD, GAME GEAR, MASTER SYSTEM, NES, SUPER NINTENDO
et GAME BOY (à partir du 15 octobre).

* 2,19 F l'appel

PAR OLIVIER PREZEAU

Consolez-vous...

C'était Noël, les mecs ! Vous avez dépensé une fortune pour vous suréquiper en matos, et les quelques kopecks restants ont servi à acheter des softs micros. Il ne vous reste logiquement plus un radis pour les consoles. Eh bien, c'est une sacrée chance : cela vous a évité de faire des bêtises ! La seule nouvelle console dispo dans le circuit officiel n'est en effet que le 32X de Sega. Je vous le présente ce mois-ci, mais il n'y a pas franchement de quoi s'enthousiasmer. Pour patienter, je vous présente les trois plus grosses ventes de Noël. Achetons peu, mais achetons bien !

LA PSX EST SORTIE AU JAPON : SONY L'A FAITE !

100 000 consoles début décembre, et le même nombre à Noël : toutes vendues ! Les Japonais ont pu choisir parmi 8 jeux, dès la sortie de la machine, alors que l'on en attend plus de 200 courant janvier. Actuellement, 240 éditeurs planchent sur la machine pour un total de 700 titres prévus courant 95. La machine est annoncée en septembre chez nous.

LA NOUVELLE CONSOLE DU MOIS (vraiment sortie en France)



CODENAME : 32X !

Cette fois, pas de SegaSaturn ni de Sony Playstation, mais un produit que vous pourrez vraiment trouver en magasin, lorsque vous lirez ces lignes. Les deux consoles précitées sortiront respectivement fin novembre et courant décembre en import. En ce qui concerne la nouvelle console du mois, le 32X de Sega, il s'agit plutôt d'un adaptateur que l'on place sur la Megadrive et qui contient deux processeurs 32 bits SH2 d'Hitachi. Résultat des courses : la palette limitée de la Megadrive se trouve améliorée, il est désormais possible d'animer convenablement des sprites en 3D pleine et mappée, et j'en passe. Pour un prix de 1 500 F, il sera désormais possible de jouer avec des jeux performants, les premiers jeux 32 bits du marché grand public (excepté celui de la Jaguar ou de l'Amiga CD 32, je parle de grand public). Évidemment, il faudra attendre que des jeux adaptés au 32X soient développés, mais Sega proposera, dès la sortie, trois jeux plutôt intéressants, puisqu'il s'agit de Doom, Super Star Wars et Virtua Racing Deluxe.





DONKEY KONG COUNTRY

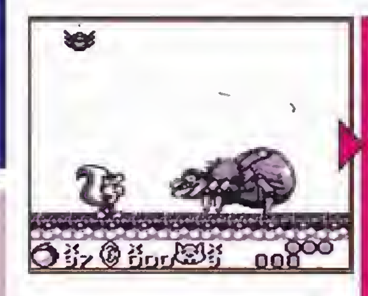
Le jeu a été créé sur Silicon Graphics, et les sprites ont été transférés ensuite sur Super Nintendo. Le résultat est plutôt déconcertant de beauté, car les sprites semblent réels. Le jeu propose à Donkey Kong d'aller à la recherche de bananes volées, tout un programme donc ! Au fait, j'ose espérer que vous vous rappelez que Donkey Kong était la star d'un jeu d'arcade de 1979, jeu dans lequel Mario apparaissait pour la première fois. Un jeu de 32 mégas (des mégas bits, pas octets...) qui va casser la baraque, c'est sûr !

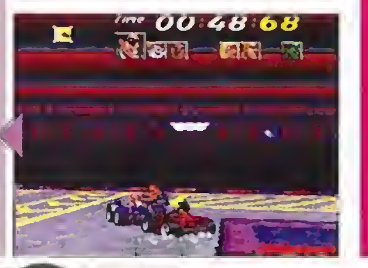
SUPER NINTENDO • EDITEUR : NINTENDO

STREET RACER

Ceux qui attendaient une suite à Super Mario Kart n'ont plus de soucis à se faire, on vient de la trouver ! Ce jeu reprend le principe du jeu de course en 3D mode "7", mais apporte de nombreuses nouveautés non négligeables. On peut toujours jouer à deux, et mieux, il est possible de jouer aussi à trois et même quatre joueurs simultanément. L'écran est alors divisé en quatre parties horizontales, et cela reste jouable... 8 personnages, 4 niveaux de difficulté, 3 championnats, 24 circuits et un mode "Replay" seront sans doute les derniers arguments pour vous pousser à acheter cette cartouche qui est vraiment la réussite de Noël en matière de courses sur console.

SUPER NINTENDO • EDITEUR : UBI SOFT





MISTER NUTZ

Océan a vraiment assuré avec cette adaptation de Mister Nutz. À tel point que je me demande bien s'il ne s'agit pas du jeu d'action de l'année. Comment ? Faire mieux que Supermarioland 3 était donc possible ? À vous de voir de toute façon. C'est surtout côté réalisation que l'on a du mal à admettre qu'il s'agit d'un jeu Game Boy. Les décors sont très fournis, et les ennemis toujours nouveaux au cours de la progression. Le nombre de stages est énorme, et les boss de fin assez ardus à vaincre. Le héros est super maniable avec la possibilité de sauter très haut et même de changer de direction pendant un saut. Le principe de récupérer ses munitions pour pouvoir tirer est très intéressant, car les noisettes sont limitées. Un jeu à ne rater sous aucun prétexte.

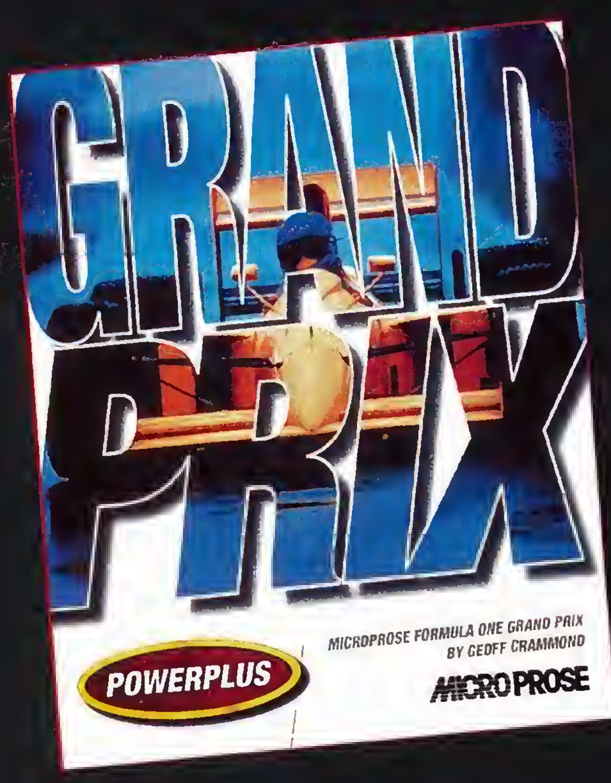
EDITEUR : OCEAN

POWERPLUS, LE GRAND FRISSON À PRIX CANON!

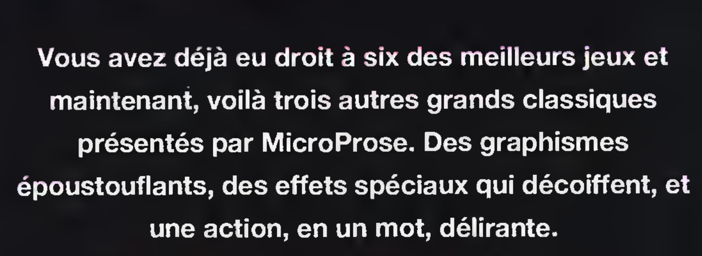
POWERPLUS

FROM

MICROPROSE






Vous avez déjà eu droit à six des meilleurs jeux et maintenant, voilà trois autres grands classiques présentés par MicroProse. Des graphismes époustouflants, des effets spéciaux qui décoiffent, et une action, en un mot, délirante.
Et pourtant, chaque jeu coûte moins de


159FF. Incroyable!

DES SUPER LOGICIELS À DES PRIX FOUS, FOUS, FOUS

DISTRIBUTED BY UBISOFT

PowerPlus est publié par MicroProse.

Distribué sous license par Digital Integration Trading. Distribué en France par: Ubi Soft 28 Rue Armand Carrel, 93108 Montreuil Cedex. Tél: (1) 48 18 50 00

Les nouveautés Macintosh

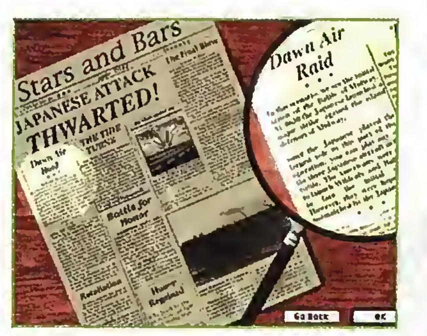
Des avions, des Enterprise NCC 1701, des news, des infos... et tout ça 100 % Macintosh. La vie est merveilleuse !

Domark

CD-ROM

Out of the Sun

Nous vous annoncions, dans notre preview du mois dernier, Out of the Sun, une superbe simulation de combats aériens pour peu que vous soyez équipé d'un 68040 minimum. Eh oui ! c'est dur mais c'est comme ça. Il faut avouer que le résultat à l'écran permet de comprendre aisément qu'un processeur moins véloce aurait du mal à s'en sortir. Out of the Sun, qui propose de piloter une vingtaine d'appareils anglais, américains, russes, japonais, peut se jouer de deux façons. Soit en choisissant un scénario parmi les trois proposés, à savoir Midway, D-Day et Kursk, soit en partant à l'aventure avec l'option "Arena". En fait d'arène, on se retrouve alors dans un paysage étrange, survolant un Buckingham Palace situé en bordure de piste, laquelle, jouant les Champ de Mars, se termine par une Tour Eiffel du plus bel effet. Outre l'aspect amusant de la chose, ces magnifiques objets 3D permettent de se rendre compte à quel point le logiciel est fluide et rapide. À noter qu'en mode "Arena", on détermine également le type d'appareil que l'on pilote ainsi que le type et le nombre d'appareils adverses. En mode "Mission", là aussi beaucoup de belles choses à voir. Hélas, on peut regretter que les principaux objets soient concentrés près des pistes. Là, comme en témoigne un coup d'œil circulaire, c'est une débauche de hangars, de véhicules, d'appareils parqués ou bien en train de décoller. Pour s'en convaincre, il n'est que d'utiliser l'une des fameuses vues extérieures où, en appuyant sur la bonne touche, on zoome, on tourne et virevolte autour ou depuis l'appareil. Justement, décollons ! Le son est correct, sans plus, mais la fluidité est en revanche excellente. Suivant son moniteur, on pourra monter jusqu'à une résolution de 1024 x 768 en 256 couleurs. Pas la peine toutefois de pousser la machine aussi loin pour se rendre compte de la finesse des détails; en 800 x 600, c'est déjà parfait. On peut même reconnaître très distinctement la photo de la fiancée du pilote, collée sur la planche de bord. Après la guerre, quand il rentrera au pays, ils se marieront. C'est une fille travailleuse et... pardon ! Ah oui, le jeu ! Côté pilotage, on retrouve les options classiques : frein, train d'atterrissage, etc. En l'air, impression de fluidité excellente lors des virages sur l'aile, mais l'inertie est très forte et le spit tourne comme un gros porteur. Il faut donc beaucoup de doigté pour diriger son appareil. Il en faut encore plus lors des combats, car en raison de la finesse de l'affichage, une cible lointaine se vise quasiment au pixel près. Dans tous les cas, impossible dæe piloter proprement au clavier. Autre défaut, le jeu ne semble pas comporter de système de sauvegarde. Excepté ces quelques restrictions, voilà un logiciel de combats aériens plus proche de la simulation que de l'arcade, ce qui est fort bien venu.









Sierra

Disquette

Lode Runner

Ça y est, comme l'indique le titre, le légendaire Lode Runner est de retour sur Apple. Les "anciens" se souviendront. Dès le premier tableau, on entre dans le vif du sujet : ramasser les objets précieux afin d'accéder à la sortie, et passer au niveau suivant. Les premiers niveaux permettent de prendre en main les commandes, mais ça se complique rapidement. Les pièges se multiplient, et des hommes en cape rouge (style vampire !) vous poursuivent avec la ferme intention de vous dévorer. Le seul moyen de leur échapper est soit de creuser des trous à l'aide de votre laser afin de les y piéger, soit de vous cacher quand c'est possible. D'autres objets et pièges font leur apparition au fur et à mesure des niveaux : bombes, gaz paralysants, glue ralentissant votre progression, clés pour ouvrir les passages... Bref, de quoi vous donner du fil à retordre tout au long des 150 niveaux. En ce qui concerne la réalisation, malgré la taille lilliputienne des personnages, les graphismes sont très fins (640 x 480) et très colorés (malgré certaines couleurs d'un goût douteux !). La musique accompagne agréablement vos péripéties, et change, ainsi que les décors, tous les quinze niveaux. Il est possible de jouer à deux en même temps s'il-vous- plaît ! Ce mode

M a c p l a y

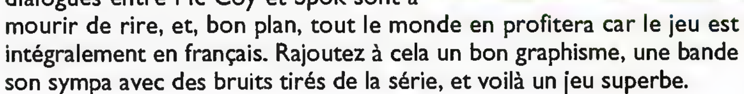
Disquette

Star Trek 25th Anniversary

Sorti il y a deux ans sur PC, à l'occasion des 25 ans de notre série fétiche, ce jeu n'a pas pris une ride. Jeu d'aventure "à la Sierra", c'est-à-dire dont le principe est de déplacer des personnages animés sur des écrans, en leur faisant accomplir différentes actions au moyen d'icônes (ouf !), il est simple d'emploi. Il est hélas aussi un peu trop court et ne résistera pas plus d'une semaine à un joueur pas trop empoté. Le jeu, qui consiste à remplir des missions sur des mondes inconnus, respecte bien l'esprit de la série. On débarque sur un monde étrange, on se trouve confronté à un mystère, et c'est parti ! En cliquant sur les différents personnages que le logiciel à bien voulu téléporter, on profite de leurs compétences et de leurs réflexions. À l'écran, c'est Kirk que l'on dirige du point de vue des déplacements, mais en tant que joueur, c'est toute l'équipe que l'on commande. Les dialogues entre Mc Coy et Spok sont à mourir de rire, et, bon plan, tout le monde en profitera car le jeu est intégralement en français. Rajoutez à cela un bon graphisme, une bande son sympa avec des bruits tirés de la série, et voilà un jeu superbe.







ASTUCE

Fury of the Furies

Éditer le fichier FURY Prefs (ou du moins une copie !) du dossier Preference dans le Dossier Système. Remarque : toutes les valeurs sont en hexadécimal. Pour le premier joueur, le niveau est à l'octet $125, le nombre de vies est à l'octet $127 ($63 comme valeur maximale). Ensuite, c'est tous les 38 octets ($14B et $14D pour le joueur 2, $171 et $173 pour le joueur 3, etc.). À propos des niveaux, la sauvegarde s'effectuant tous les cinq niveaux, il y a deux valeurs possibles par niveau. Ça commence à zéro. Les valeurs sont les suivantes. Le désert : $00 et $05. Le lagon : $0A et $0F. La forêt : $14 et $19. La pyramide : $1E et $23. La montagne : $28 et $2D. L'usine : $32 et $37. Le village : $3C et $41. Le château : $46 et $4B. La machine: $50 et $55.

Mac Man

Lode Runner

vous propose alors trente niveaux supplémentaires.
Sierra a eu la bonne idée d'inclure un éditeur de tableaux. Cet éditeur inclut dix décors et contient tous les outils vous permettant de fabriquer, en quelques clics de souris, vos propres niveaux.
En cours de jeu, vous pouvez ajouter un Lode Runner, accéder au niveau suivant. L'installation vous laisse choisir entre la version 16 couleurs/niveaux de gris , et la version 256 couleurs.



Média vision

CD-ROM

Critical Path



Après un Quicktime d'introduction de bonne facture, mais de taille réduite, on entre dans le vif du sujet. L'hélicoptère de votre coéquipière s'est écrasé sur une île, et vous devez l'aider à s'en sortir et à échapper à ses assaillants. Malheureusement, malgré une réalisation correcte, le jeu se limite à appuyer sur la bonne touche au bon moment, un peu comme dans Dragon's Lair et autre Space Ace. On ne retiendra donc de ce jeu que les Quicktime, très bons en milliers/millions de couleurs, mélangeant acteurs réels et images de synthèse.

ASTUCE

Wolfenstein

Dans Wolfenstein 3D, appuyez sur la touche "b", lors de l'apparition du logo d'ID Software. Vous aurez alors droit à une image cachée.

Sont annoncés :

- *Alone in the dark*
- *Worlords II*
- *Sim Tower (de Moxis)*
- *Calar Dark Castle de Delta Tao. Nouvelle version de ce classique, en couleur et optimisée pour PowerMac.*

Retardé

- *L'éditeur ayant jugé les graphismes actuels peu satisfaisants, la sortie de Dungeon Master II est reporté au premier trimestre 1995*

Nouvelle version

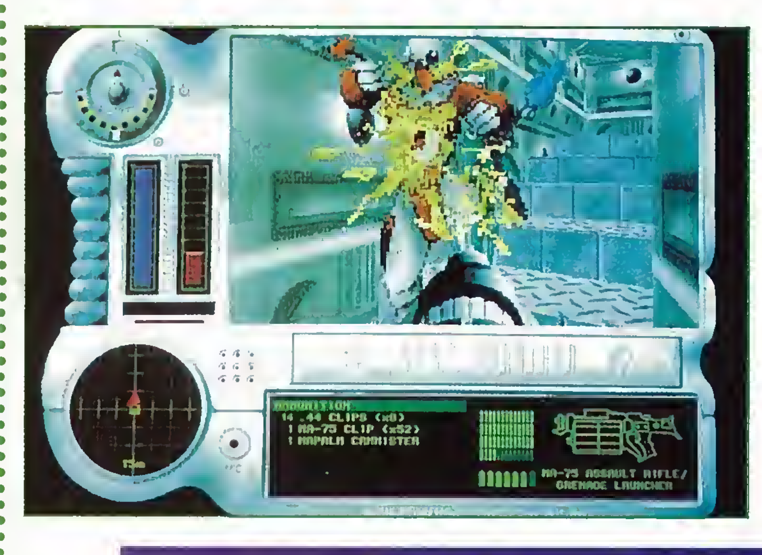
La version française de Rebel Assault est disponible. Environ 450 F à la FNAC.

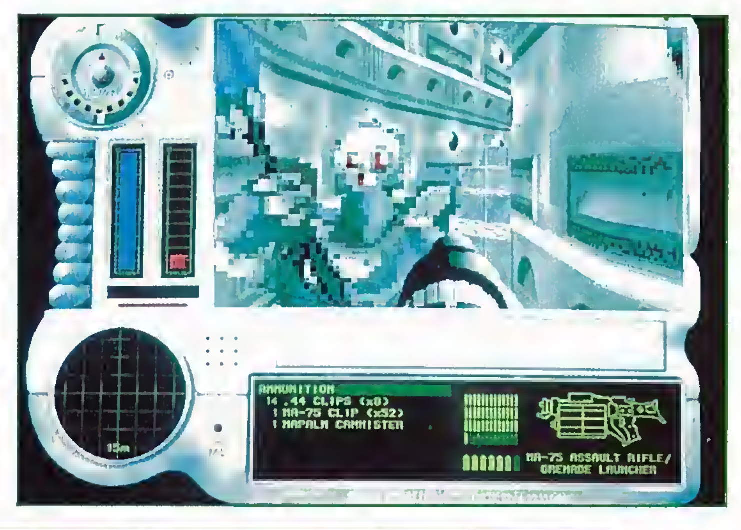
Bungie Software

disquette

Marathon

Le jeu n'étant pas encore sorti au moment où nous bouclons le magazine — il devrait l'être dans les prochaines heures ! —, nous n'avons pu tester que la démo diffusée par Bungie, version ne comportant "que" trois niveaux plus un niveau jouable en réseau, et qui fait déjà l'objet d'un véritable culte. Inutile de se faire des illusions, il faut un Mac costaud pour profiter réellement de Marathon, sans quoi les déplacements seront moins fluides, les graphismes plus dépouillés et la fenêtre de jeu réduite à l'extrême. Les décors sont variés (mille fois plus que dans Sensory Overload), de nombreux éléments sont mobiles, un système d'auto-mapping permet de se situer dans ces niveaux à l'agencement complexe. Les quelques ennemis et armes que comporte cette démo rendent déjà l'action haletante, et les nerfs sont parfois mis à rude épreuve – l'ambiance sonore y contribue –, pour peu qu'on ait choisi un niveau de difficulté moyen (parmi les cinq proposés). Marathon se joue aussi en réseau (jusqu'à huit adversaires dans la version finale), mais, hélas, Bungie aurait provisoirement abandonné l'idée de jouer via Apple Remote Access, par modems. Aucun doute, Marathon enfonce Sensory Overload et Wolfenstein 3D, c'est LE jeu de l'année, à condition – même s'il ne s'agit pas que de faire pan pan boum boum dans de vilains monstres – d'aimer les jeux d'action.



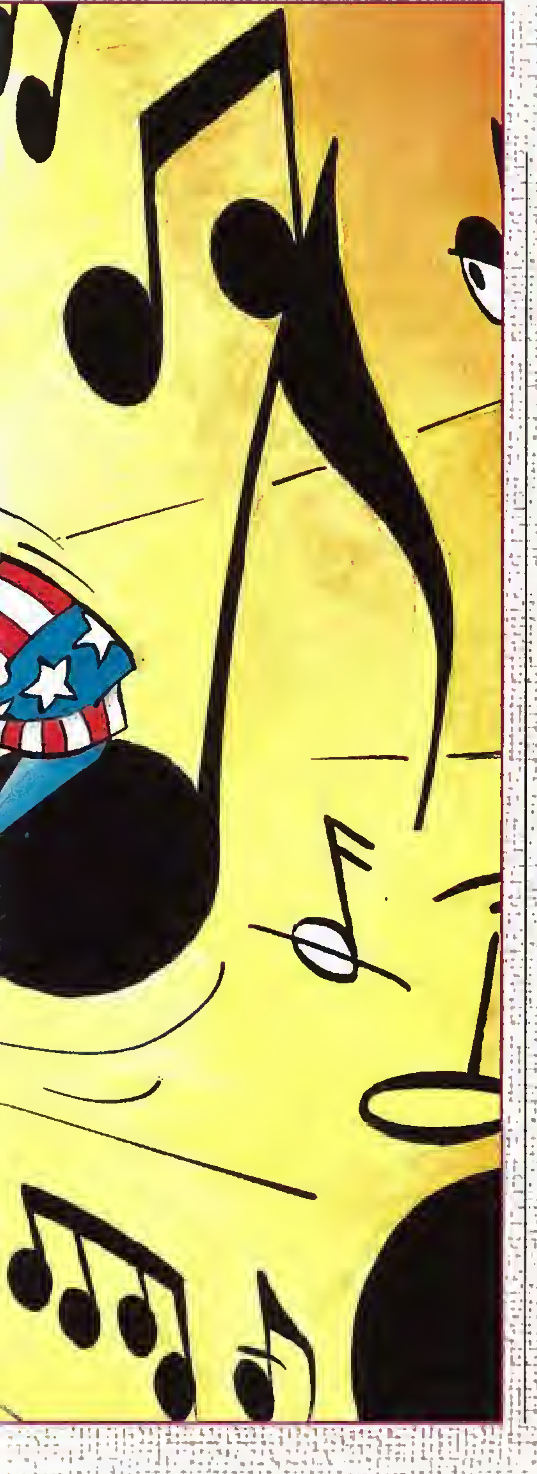


Retrouvez les astuces des jeux Mac sur le 3615 Joystick, motclé "POK"

DANIEL ICHBIAH



Rock around the games



L'image plante le décor... La musique apporte l'émotion et contribue à générer l'ambiance spécifique d'un jeu. Comment opèrent les créateurs des bandes sonores de cet art interactif ? D'où viennent-ils ? Enquête sur le territoire des nouveaux disciples de la muse Euterpe, version électronique et MIDI.

Elle est invisible et impalpable... Elle paraît secondaire, tout juste vouée à souligner la splendeur des images 3D, des textures marbrées et animations colorées. Et pourtant... Sans elle, le jeu le plus abouti peut sembler fade. Elle, c'est une mélodie lancinante, un accord plaqué sur un piano bastringue, un soupir angoissant de violoncelle maltraité. Cet enrobage que concoctent les compositeurs peut parfois faire la différence, injecter ce petit "je ne sais quoi" qui fait l'étoffe des chefs-d'œuvre. Qui sont ces sorciers du son ? Comment opèrent-ils ? C'est ce que nous avons voulu savoir au travers de cette enquête dans le royaume des clés de sol, synthétiseurs et cartes de sons.

Existe-t-il un itinéraire type qui mène à la sonorisation des jeux ? La réponse est non. Les extrêmes les plus frappants sont représentés par Jim Cuomo, musicien professionnel jusqu'au bout des ongles, et Raphaël Geska, autodidacte complet.

La carrière de Jim Cuomo démarre dans les années 50, où, très jeune, ce californien se découvre un don pour la clarinette. On le retrouve d'abord aux côtés de musiciens de rock tels que Stevie Winwood, Marc Bolan de T.Rex... Il exerce ensuite ses talents de flûtiste et de pianiste sur des morceaux d'Erik Satie ou de John Cage. En 1983, Cuomo s'achète un Oric et s'intéresse aux possibilités d'une musique assistée par ordinateur. Entre deux albums (Marianne Faithfull, Tim Hardin...), il en vient alors à monter un spectacle dans lequel sons et images sont générés par trois Oric. Il n'en faudra pas plus pour attirer l'attention de Jawx qui lui demande d'écrire le fond sonore de jeux : Ole, Astate, Persee... Il composera ensuite la musique de plusieurs titres mythiques des années 80 : Defender of the Crown, Sim-City (version Fujitsu Townes-FM). Aujourd'hui, Cuomo poursuit trois carrières en parallèle : musicien classique, accompagnateur de stars de la pop music, et compositeur de jeux.

À l'inverse, le Français Raphaël Geska avoue sans complexe ne pas savoir lire ou écrire le solfège. Il a découvert la musique par hasard, en 1989, au travers du logiciel Sound FX sur Amiga. "J'ai commencé à adapter des morceaux tels que "Le Grand Bleu" sur quatre voies, juste pour m'amuser, puis à réaliser mes propres compositions. Il s'est trouvé que les gens aimaient et que des programmeurs m'ont demandé d'écrire des musiques pour des démos : Silents, Anarchy, etc". Le succès a été immédiat : les créations de Geska se sont retrouvées classées n° 1 pendant

RAPHAEL GESKA

Steve Hillage, un baba recyclé dans les jeux

Au début des années 70, le guitariste Steve Hillage faisait partie d'un groupe français de rock expérimental demeuré mythique : Gong. Il s'est ensuite passionné pour les ordinateurs et pour la production - on lui doit notamment la bande musicale de "L'Enfant Lion" et du jeu CD-Rom issu du film "Le Cobaye". Plus récemment, Steve Hillage s'est vu convié à enrober Cyberwar de Virgin de sonorités futuristes - il a composé 50 % de la musique du jeu.



"La musique est ce qui donne la profon



JIM CUOMO

plusieurs mois dans les charts Amiga. Il n'en faudra pas plus pour attirer l'attention d'Océan. Raphaël Geska réalisera ainsi les musiques de Mr Nutz et Shaq-Fu, avant d'être embauché à plein temps par Delphine.

La musique bonifie l'image

Si Cuomo et Geska proviennent d'univers radicalement différents, ils partagent une même opinion relative à l'importance de la musique dans les jeux : "Elle est primordiale et donne toute l'atmosphère", estime le Français. Plus précis, le californien estime qu'elle bonifie l'image et peut apporter l'intensité adéquate aux séquences de tension. Philippe Egret, qui a écrit la musique de Commander Blood, surenchérit : "La musique est ce qui donne la profondeur à un jeu et en définit le climat. Notre rôle est de créer l'ambiance psychologique".

Le travail de ces catalyseurs n'est pas sans rappeler celui des compositeurs de musiques de films. Ils doivent à la fois créer des thèmes génériques reflétant l'ambiance de l'œuvre, et des séquences collant de manière plus directe à l'image. La création d'une bande sonore démarre le plus souvent par de longues discussions avec l'équipe de développement, afin qu'ils s'imprègnent des images et du feeling général. Elle comporte également des phases plus complexes, dans lesquelles le musicien doit prendre en compte toutes les options possibles d'une séquence donnée. "La seule différence avec un long métrage est que l'on sait pas comment une action va se terminer", explique Cuomo. "Il faut donc pouvoir intégrer des changements musicaux progressifs. Si la princesse est cachée dans le château et que le joueur dispose de nombreuses options pour avancer, la musique doit idéalement le refléter. On peut discrètement suggérer la solution en changeant insidieusement le thème de manière à le faire évoluer vers celui de la princesse".

Son défaut : elle peut être répétitive et crispante

Quels sont les défauts d'une musique de jeu ? Essentiellement le fait que les thèmes sont parfois trop répétitifs. Lequel d'entre vous n'a pas été tenté, un jour, de désactiver un thème par trop pompier et envahissant ? Raphaël Geska cite Super Ghouls & Ghost (sur SNES) comme exemple de ce qu'il ne faut pas faire. "La musique est excellente, mais pas assez variée. Au bout de cinq minutes, on en a marre. J'ai essayé de faire l'inverse dans Mr Nutz, avec des musiques dont les thèmes se développent". On trouve un même son de cloche de la part de Philippe Vachey, qui a écrit les thèmes de LBA : "L'idée, pour ce titre, était d'éviter d'avoir une musique permanente en fond sonore, et plutôt d'amener une plage musicale au moment opportun, en fonction du niveau, d'une entité de lieu ou d'autres paramètres".

Autre reproche : certains jeux utilisent des sonorités si peu raffinées, que leur écoute peut devenir crispante. Pour Cuomo, cet état de fait viendrait de ce que trop souvent la musique est considérée comme la dernière roue du carrosse. "Il est rare que les éditeurs se mettent en quête d'un véritable compositeur. J'ai vu des jeux merveilleux avec des graphiques stupéfiants gâchés par la présence d'une espèce de bip tenant lieu de musique". Sur les consoles, la situation est essentiellement due à la pauvreté des sons synthétiques intégrés aux machines. "Il est possible de s'en sortir avec des mélodies", juge Geska.

L'arrivée du CD-Rom a changé la vie des compositeurs : il devient possible d'intégrer des séquences d'une qualité laser dans les jeux. Pourtant, cette brillance sonore se fait au détriment de l'interactivité. "La technologie CD-Rom permet uniquement de sélectionner des sections de musique qui seront jouées en séquence", explique Cuomo. Le consensus semble s'établir sur un compromis : les parties interactives font appel aux cartes sonores, et les séquences cinématographiques au CD.



deur à un jeu et en définit le climat." (Philippe Egret)

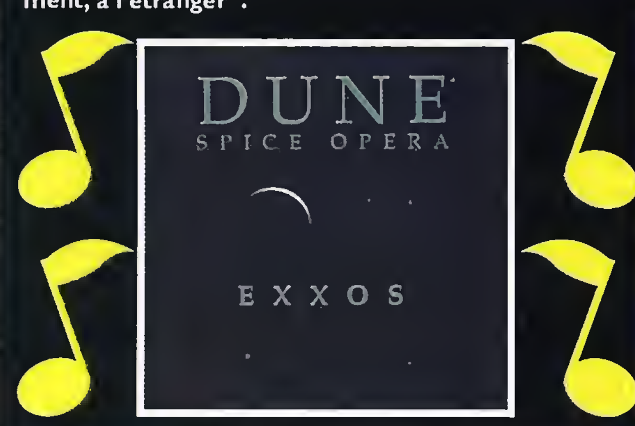


Le MIDI, passage obligé

La norme MIDI est un passage obligé pour la plupart des créateurs. Pour réaliser LBA, Philippe Vachey a composé les musiques à la maison, sur deux échantillonneurs Akaï chargés à bloc en mémoire. La production a été réalisée dans le studio parisien de Delphine, avec recherche des timbres et couleurs finales. Stéphane Picq de Cryo réalise ses musiques sur un échantillonneur Roland S750 à partir du logiciel Cubase sur Atari. "Je crée 80 % de mes sons. Il est plus facile ainsi de faire passer ce que l'on ressent". Philippe Egret s'est constitué un studio d'enregistrement avec plusieurs synthétiseurs (Yamaha TG 77, Prophet VS, Roland JD 990, échantillonneur S1100 d'Akaï) et travaille à partir du logiciel Protools sur Macintosh. "J'importe ce qui vient des synthétiseurs, et je mixe tout en numérique. La qualité de son est similaire aux plus grands studios parisiens." Toutefois, il avoue vendre la plupart de ses synthés, préférant aujourd'hui programmer les cartes sonores, qu'il juge plus puissantes.
Quels sont les atouts nécessaires pour se lancer dans la composition de musiques de jeux ? Si le MIDI paraît une constante incontournable, les avis divergent sur le bagage musical. Jim Cuomo, fort de sa formation classique, estime que l'on ne peut pas se lancer dans le domaine, faute de maîtriser des notions telles que la modulation, la cadence et le ryhtme. "Les compositeurs amateurs ne pourront jamais comprendre les diverses nuances qui constituent une bonne musique". Toutefois, les itinéraires d'autodidactes amènent à nuancer une telle affirmation, d'autant que les éditeurs de jeux se montreraient ouverts à la découverte. Depuis des années, Cryo reçoit des centaines de cassettes de musiques composées par des adolescents, et Ulrich déniche parfois une perle rare. "Ce sont des gens qui ont appris à composer sur Amiga ou Atari avec Cubase. Tu écoutes ce qu'ils font, et tôt ou tard, tu découvres un truc qui te colle au mur". Avis aux amateurs !

DUNE
et l'universalité des jeux

L'universalité des jeux peut bénéficier aux compositeurs. Philippe Ulrich et Stéphane Picq en ont fait l'expérience au travers de la musique créée pour accompagner Dune. Alors même que les compositeurs français ont du mal à exporter leurs œuvres, le CD s'est retrouvé dans les bacs des disquaires du monde entier.
L'idée originale d'Ulrich était d'associer un disque au CD-Rom, afin de prolonger l'ambiance du jeu par une bande musicale. L'album entier a été fait dans une cuisine et mixé sur DAT. "Aujourd'hui, grâce à l'ordinateur, celui qui désire faire de la musique peut réaliser un album de qualité à faible prix", commente Ulrich. Les deux auteurs présentent alors le disque à Virgin Records qui décide de le sortir à Londres séparément du CD-Rom. "Par la suite, j'ai appris que le disque passait dans des radios à Los Angeles, aux Canaries..." Pour mieux exploiter cette facette de l'univers des jeux, Ulrich a créé une entité séparée : Cryo Music. "A travers le vecteur des jeux, nous dépassons les frontières. Il existe un potentiel fabuleux en terme de rayonnement, à l'étranger".



STEPHANE PICQ





PHILIPPE ULRICH

Combien ça gagne ?

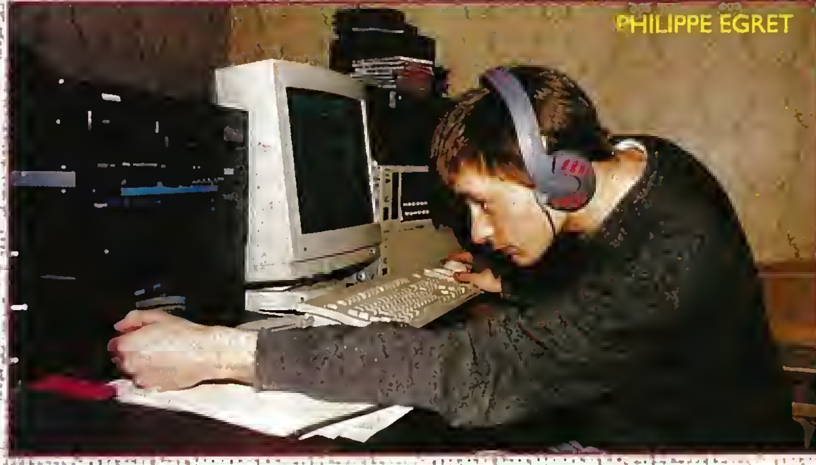
La création de musiques de jeux peut s'avérer rentable. Les compositeurs peuvent négocier des paiements à la commande, assortis d'un pourcentage sur les royalties versées par la société éditrice d'un jeu. Les tarifs varient selon les compositeurs et leur cote. Même les compositeurs salariés d'une édition peuvent prétendre toucher des droits d'auteur. La SACEM a décrété que 1 % du prix de vente de tels produits revenait au compositeur, soit en moyenne 1,50 F (NDLR: prix de vente au distributeur). Si l'on considère qu'un jeu qui marche extrêmement bien puisse vendre 500 000 exemplaires (comme Rebel Assault), les revenus issus d'un best-seller sont potentiellement juteux. (NDLR: tous les jeux ne se vendent pas autant et il arrive qu'il y ait des ratés). Toutefois, un problème existerait, à en croire plusieurs compositeurs : la société des auteurs ne serait pas encore habituée à reverser les droits relatifs aux jeux, et nombreux sont ceux qui attendent encore de voir la couleur de l'argent qui leur est dû.

Qualité laser pour les séquences cinématographiques et sonorités à la SoundBlaster pour les parties interactives.

Thomas Dolby, sauvé par l'informatique musicale

Il a participé aux albums de Foreigner, Def Leppard, a produit les albums de Joni Mitchell ou Prefab Sprout et même commis quelques tubes ("She blinded me with science"). Pourtant, Thomas Dolby avoue ne pas être un très bon pianiste et affirme tirer une partie de son talent de l'exploitation habile des synthétiseurs et de son Mac. Une spécificité qui l'a naturellement mené vers la sonorisation de jeux tels que Double Switch - film interactif avec Debbie Harry sur Sega CD, et le tout nouveau Cyberia d'Interplay.





PHILIPPE EGRET

Commander Blood : atmosphère...

La musique de Commander Blood devrait en surprendre plus d'un par son originalité : elle n'est pas à base de mélodie, mais plutôt à base d'atmosphère. Stéphane Picq - compositeur de Dune, KGB et Megarace - a démarré la composition en juillet. C'est alors qu'Ulrich, président de Cryo, a reçu une étrange cassette d'un compositeur de musiques de films, Philippe Egret. Son approche paraissait adaptée au nouveau jeu : elle est - pour reprendre l'expression de son auteur - "inqualifiable".

Egret n'aime pas les séquences rythmiques et préfère travailler le son. "Ce que je cherche à produire est une immersion. Les morceaux sont de véritables créations, pas un simple thème mélodique en boucle." Stéphane Picq a lui-même été séduit par cette approche : "J'ai découvert que des musiques très atmosphériques, sans ryhtmique, pouvaient être extraordinaires". Les deux créateurs ont pu harmoniser leurs approches. "Je suis très sensible aux couleurs et à leur correspondance avec les sons", explique Egret. Picq cherche avant tout à restituer un feeling. "Si je réfléchis, je ne peux plus écrire. La composition consiste à se transformer en un tuyau qui véhicule des choses qui viennent d'ailleurs."

À présent, Egret finalise la musique de "Scavenger", un film interactif produit par Cryo à partir d'images numérisées. "Mon ambition est d'adapter les techniques du cinéma aux jeux vidéo, de faire des musiques qui n'ont rien à envier à celles des films, à l'image des illustrations sonores de Wim Wenders."

Témoignage de Philippe Vachey, auteur de la musique de LBA

Pour Philippe Vachey, auteur des thèmes de LBA, la musique et l'image doivent se parler. "Comme au cinéma, l'association de ces deux éléments doit pouvoir donner de l'impact à une idée."

"À partir d'éléments graphiques réduits, j'ai débuté la composition de LBA en même temps que la production du jeu. Nous avons travaillé de front, en mélangeant nos influences et idées. Je voulais obtenir au final un ensemble de plages musicales cohérentes, qui pourraient raconter à elles seules l'histoire. Il fallait donc faire en sorte que la musique puisse coller aux différentes actions (interactivité oblige), mais forme également un tout. Chaque morceau évolue constamment et décrit une scène, pour au final s'inscrire dans un ensemble".

"De chaque plage musicale, j'ai extrait des sortes de petits jingles qui ont été mélangés dans l'histoire, de sorte que certaines phrases apparaissent de façon anticipée (exemple : la flûte dans l'asile est un extrait d'une plage que l'on retrouve dans l'Hamalayi). Cette façon de procéder participe un peu, je l'espère, au mystère de l'histoire."

INFERNO, une bande-son à base de rock alternatif

Le groupe anglais Alien Sex Fiend a démarré, il y a plus de dix ans, avec pour ambition de briser les barrières musicales et mélanger allègrement boîtes à rythme, musique classique, échantillons, heavy metal. Une démarche qui lui a permis de fidéliser un public amateur de rock alternatif. Parmi ces fans figurait Shawn Hollywood, directeur artistique du jeu Inferno chez Océan. Pour la matière sonore de cette aventure interactive, Shawn désirait une musique se rapprochant davantage d'un film que d'un jeu classique, et a fait appel au groupe Alien Sex Fiend, dont il appréciait la diversité.

"Tout comme dans "Shining", la musique était supposée vous coller sur le bord de votre siège", explique l'échevelée Chris Fiend. "Shawn voulait un peu de hip-hop ici, de la guitare là, des atmosphères d'épouvante ailleurs."

Pour travailler, le groupe devra d'abord se contenter d'images des extraterrestres et de descriptions générales : "Il nous a expliqué combien ils étaient infâmes". Chris évoque alors un travail dantesque dont aucun membre du groupe n'avait supposé la complexité et l'ampleur. "Il nous a fallu nous demander quel type de musique on pouvait bien écouter sur la lune". Au total, 42 minutes ont été écrites et programmées sur ordinateur. Un album va sortir parallèlement au CD-Rom. "Nous avons beaucoup de fans", explique la punkette surmaquillée. "S'ils avaient découvert que nous avons fait une musique uniquement pour un jeu, ils nous auraient inondés de lettres de protestation".



ALIEN SEX FIEND

REVENDEZ vos JEUX et CONSOLES d'occasion

30 à 70% moins cher que les jeux neufs.

ACHETEZ

3615 SCOREGAMES
Commandes, nouveautés ...

Espoce CD ROM PC & MAC - SONY - CDI PHILIPS - CD 32 - 3 DO - NEO GEO ...
17, rue des Ecoles - 75005 PARIS
☎ (1) 46 33 68 68 +
- Lundi de 14 h à 19 h
- Mordi ou samedi de 10 h à 19 h nan stap
- Métra : Jussieu
- RER : Luxembourg/St Michel
- BUS : 63 86 87 89
- Porking : Maubert ou Parcmètre

V.P.C.

Espace NINTENDO - SEGA - ATARI - NEC - GOODIES ...
46, rue des Fossés St Bernard - 75005 PARIS
☎ (1) 43 290 290 +
(angle 2 rue des Ecoles - Face ô lo Foc de Jussieu)
- Lundi de 14 h à 19 h
- Mordi au somedi de 10 h ô 19 h non stop
- Métro : Jussieu • RER : Luxembourg/St Michel
- BUS : 63 86 87 89 • Porking : Maubert ou Parcmètre

25, av. de la Division Leclerc
N 20 - 92160 ANTONY
à 1500 m de la Craix de Berny
OUVERT LE DIMANCHE 10 H à 13 H
☎ (1) 46 665 666 +
- Mardi ou samedi de 10 h ô 19 h • TRAIN : Orlyvol
- RER : Antany • BUS : 197 297 395 APTR
- Face au Marché d'ANTONY (200 m du RER)

37, Caurs Guynemer
60200 COMPIEGNE
☎ 44 20 52 52
- Lundi de 14 h à 19 h
- Mardi ou vendredi de 10 h ô 12 h 30 et de 14 h à 19 h
- Somedi de 10 h à 19 h
- 100 m de la gare de Compiègne
- Parking 700 places face au magasin
- BUS : 3 / 4

42, rue de Paris
78100 ST GERMAIN EN LAYE
OUVERT LE DIMANCHE 10 H à 13 H
☎ (1) 30 61 47 47 +
- Mardi au samedi de 10 h à 19 h
- RER : St Germain en Laye
- A 200 m du RER

+ 20 000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS



DISPONIBLES EN MAGASIN
(A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

MEGA CD / SATURN (dispo)

(+ DE 500 JEUX DISPONIBLES)

MEGA-CD 2 François (occasion) 99D F — 32 X 1290 F

Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) :

ROAO AVENGER	69 F	INXS	169 F	THUNOERHAWK	169 F
AFTER BURNER III	169 F	MICROCOSM	169 F	YUMENI MYSTERI MANSION	169 F
BATMAN RETURN	169 F	PRINCE OF PERSIA	169 F	GROUNO ZERO TEXAS	199 F
CNUCK ROCK II	169 F	SHERLOCK NOLMES II	169 F	SILPHEED	199 F
ECCO LE OAUPHIN	169 F	SONIC	169 F	WWF RAGE IN THE CAGE	199 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) :

ECPN BASEBALL	199 F	ANDTNER WORLD	349 F	ECCD 2	449 F
FLINK	199 F	LETHAL ENFORCERS 2 (+ pistolet)	349 F	JURASSIC PARK	449 F
TERMINATDR	269 F	MICKEYMANIA	399 F	MEGARACE	449 F
FLASNBACK	299 F	NBA JAM	399 F	STAR WAR	449 F
PITFALL	299 F	DUNE	449 F	TDMCAT ALLEY	449 F

NEO-GEO

+ DE 300 JEUX DISPONIBLES

LE PLUS GRAND CHOIX DE FRANCE

CONSOLE* NED-GED (+ 1 JEU) 1290 F — CDNSDLE CD RDM NED-GED 3490 F
Mémory Cord* 159 F — MANETTE 499 F

Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) :

FATAL FURY	249 F	FATAL FURY 2	349 F	WORLD NERDES	399 F
WDRLD NERDES 2	299 F	SUPER SIOEKICK	399 F	SAMDURAI SNDDDWN	699 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS CD) :

AERDFIGHTER	449 F	ART DF FIGNTING	499 F	KING DF FIGHTER II	499 F
NAM 75	449 F	ART DF FIGNTING 2	499 F	SAMDURAI SNDDDWN II	499 F
TOP HUNTER	449 F	FATAL FURY SPECIAL	499 F	SUPER SIDEKICK 2	499 F

3 DO

+ DE 200 JEUX DISPONIBLES (neufs et occasians)

CDNSDLE 3 DD (version PAL) + 2 jeux TEL — JDYSTICK 6 boutons TEL
PISTDLET 3 DD 399 F — MANETTE SUPPL. 349 F

Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) :

JDHN MADDEN FDDTBALL	199 F	DUT DF THIS WDRLD	249 F	REAL PINBALL	279 F
DRAGDN'S LAIR	249 F	TOTAL ECLIPSE	249 F	SHADOW	279 F
MAD DDG MAC CREE	249 F	BURNING SDLDIER	279 F	SUPER WING COMMANDER	279 F
PEEBLE BEACH GDLF	249 F	NIGHT TRAP	279 F	WAY OF THE WARRIORS	279 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) :

RISE DF THE RDBDT	TEL	NEEO FDR SPEEO	375 F	SAMOURAI SNOODWN	375 F
FIFA SDCCER	375 F	REBEL ASSAULT	375 F	SUPER STREET FIGHTER II	375 F
GEK	375 F	RDAO RASN	375 F	THEME PARK	375 F

+ 40 nouveautés attendues en Novembre & Décembre 94

SONY PLAYSTATION

DISPO TEL

CD 32

+ DE 200 JEUX DISPONIBLES A PARTIR DE 99 F

Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) :

ARABIAN NIGHT	99 F	DVERKILL & LUNAR	139 F	CAPTIVE 2 LIBERATION	159 F
ALFRED CNICKEN	139 F	PIRATE GDLD	139 F	DANGERDUS STREET	159 F
LABYRINTHE DF TIME	139 F	SENSIBLE SOCCER	139 F	NIGEL MANSELL	159 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) :

BRUTAL SPORTS FOOTBALL	TEL	GLOBAL EFFECT	249 F	LEGACY DF SORASIL	269 F
DRAGONSTDNE	TEL	LAMBDRGNINI	249 F	LITIL DIVIL	269 F
RISE DF THE RDBDT	TEL	DUICK THUNDER RABBIT	249 F	UFD	269 F

JAGUAR



CONSOLE JAGUAR + 1 JEU

Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) :

CRESCENT GALAXY	275 F	RAIOEN	275 F	BRUTAL SPORTS	349 F
DIND DUDES	275 F	TEMPEST 2000	275 F		

Exemple de prix (JEUX NEUFS) : MANETTE SUPPLEMENTAIRE 249 F

CLUB DRIVE	449 F	WDLFENSTEIN 3D	449 F	RISE DF THE RDBDT	499 F
DOUBLE DRAGDN V	449 F	CHECKERED FLAG 2	499 F	ALIENS VS PREDATDR	549 F
SYNOICAT	449 F	DRAGON	499 F	ODDM	549 F
THEME PARK	449 F	KASUMI NINJA	499 F		

OVER GAME™ MACHINE CX



La puissance de l'arcade dans la paume de vatre main !!!
Elue meilleure console d'orcade par les magazines de jeux vidéo !
Plus de 50 jeux d'orcade disponibles à la location et à la vente.
1590 F

CDX CHARME

ESPACE LIBRE SERVICE RESERVE AUX ADULTES

+ DE 200 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS

Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) :

PORN BIRD	139 F	GIRLS OF VIVIO N°2	249 F	SECRET INTERACTIVE	275 F
NIGHTRIPS	149 F	LADIES CLUB	249 F	NIGHT WATCH INTERACTIF	299 F
CAT WDMAN	249 F	LEGEND KAMASUTRA	249 F	VIRTUAL VIKENS	314 F
OREAMS GIRLS	249 F	OREAM MACNINE	275 F	VIRTUAL ESCDRT	349 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) :

VIRTUAL VEGAS	TEL	MADOAMS FAMILY	395 F	PENTHDUSE INTERACTIVE	625 F
NIDOEN DBSESSIDNS	249 F	VIRGIN II	399 F	BRIGITTE «LIVE»	629 F

CD ROM PC & MAC

+ DE 600 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS

LECTEUR CD ROM double vitesse TEL — Corte sonore + Enceinte TEL
Joystick 129 F — MANETTE 99 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) :

TIE FIGHTER	TEL	LEISURE SUIT LARRY VI	349 F	SAGA OF ACES	399 F
WINGS OF GLORY	TEL	STAR CRUSAOERS	349 F	SAM & MAX (VF)	399 F
CORRIOOR 7	249 F	SUPER KARTS	349 F	SIM CITY ENNANCED	399 F
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	249 F	SUPER STRIKE COMMANDER	349 F	STAR TREK (25HT)	399 F
CYCLEMANIA	299 F	TRANSPORT TYCOON	349 F	SYBERWAR	399 F
OESERT STRIKE	299 F	OELTA V	369 F	INFERNO	399 F
FIFA SOCCER	299 F	OAWN PATROL	379 F	RISE OF THE ROBOTS	399 F
JUNGLE STRIKE	299 F	RETURN TO RINGWORLD	379 F	MAGIC CARPET	429 F
KYRANDIA 3	299 F	ALONE IN THE DARK 3	399 F	THE NOROE	429 F
NASCAR	299 F	ARMORED FIST	399 F	CYBERIA	449 F
NOVASTORM	299 F	CREATURE SNOCK	399 F	OOOM 2	449 F
MARCO POLO	329 F	ORAGON'S LORE	349 F	NELL	449 F
OUARANTINE	329 F	IRON ASSAULT	399 F	LITTLE BIG AVENTURE	449 F
SPACE QUEST ANTHOLOGY	329 F	KLICK & PLAY	399 F	MYST	449 F
TACOPS	329 F	KING'S QUEST ANTHOLOGY	399 F	UNOER THE KILLING MOON	449 F
FRONTIER COMPILATION	349 F	LOST EDEN	399 F	US NAVY FIGHTER	449 F
GREAT NAVAL BATTLE II	349 F	PGA TOUR GOLF	399 F	WING COMMANOER III	499 F
KING OUEST 7	349 F				

Exemple de prix (JEUX OCCASION) :

MEGARACE	139 F	SUBWAR	249 F	BATTLE ISLE II	299 F
REBEL ASSAULT	199 F	BENEATH A STEAL SKY	275 F	CONSPIRACY	299 F
WORLD CUP USA 94	199 F	COMMANCHE	275 F	OUTPOST	299 F
TFX	239 F	GABRIEL KNIGHT	275 F	ULTIMA VIII/PAGAN	299 F
OAY OF THE TENTACLE	249 F	INCA II	275 F	NELL CAB	314 F
IRON NELIX	249 F	LOST IN TIME	275 F	KING OUEST 6	329 F
KING OUEST 5	249 F	MAO OOG	275 F	MAO OOG 2	349 F
MONKEY ISLANO	249 F	RETURN TO ZORK	275 F	WHO SHOT JOHNNY ROCK	349 F
SHERLOCK NOLMES	249 F	SYNOICATE PLUS	275 F	F15 STRIKE EAGLE	379 F

GRAND CHOIX DE JEUX CD ROM PC OCCASION Téléphonez pour réservez !!!

CDI PHILIPS

TOUS LES LECTEURS CD EN DEMONSTRATION PERMANENTE

Un choix de +600 CD neufs & occasions

Lecteur CDI 450 + 1 manette 2490 F — Monette supplémentaire 289 F
Lecteur CDI 210 + 1 manette 2990 F — Carte Full Motion vidéo 1990 F
Lecteur CDI 220 + 1 manette 3990 F — Souris 289 F

Exemple de prix CD FILMS OCCASION :

BLACK RAIN (VF)	139 F	LIAISON FATALE (VF)	139 F	STAR TREK VI (VF)	139 F
GNOST (VF)	139 F	PROPOSITION INDECENTE (VF)	139 F	UN POISSON NOMME WANDA (VF)	139 F

Exemple de prix CD OCCASION DIVERS :

ADVENTURES SANDY ARGUE	139 F	GIRES	209 F	POWER NITTER	239 F
BATTLESNIP	139 F	OTNELLO	209 F	SPACE ACE	239 F
PINBALL	139 F	ZOMBIES	209 F	ZELDA	239 F
OIMO'S OUEST	169 F	ASTERIX	239 F	7TH GUEST	239 F
PAVAROTTI	169 F	JOY OF SEX	239 F	INCA	279 F
SARGON CHEAS	169 F	NOTEL MARIO	239 F	INTERNATIONAL TENNIS OPEN	279 F
ANGE ET OEMON	209 F	LITIL DIVIL	239 F	DICTIONNAIRE NACHETTE	680 F
ALIEN GATE	209 F	OPEN PALM SPRINGS	239 F	STING	TEL

Exemple de prix CD FILMS NEUF :

APOCALYPSE NOW	189 F	LE FLIC DE BEVERLY NILLS 2	189 F	RAIN MAN	189 F
BONS BAISERS DE RUSSIE	189 F	LES SURVIVANTS	189 F	SLIVER	189 F
JEUX OE GUERRE	189 F	POURSUITE D'OCTOBRE ROUGE	189 F	UN PRINCE A NEW YORK	189 F

Exemple de prix CD NEUF DIVERS :

STING CONCERT	159 F	APPRENTISE	349 F	MUTANT RAMPAGE	349 F
DIMO'S OUEST	249 F	ASTERIX	349 F	SPACE ACE	349 F
SCOTLANO YARO	249 F	JONNNY NALLYOAY	349 F	BURN CYCLE	399 F
FLINSTONES JETSONS	299 F	LITIL OIVIL	349 F	MAO OOG MAC CREE	399 F

Toutes les marques citées sont des marques déposées. Offre dans la limite des stocks disponibles. * OCCASION ** POUR L'ACHAT DE CONSOLE NEUVE RC : Paris B 385 215 603

PRECOMMANDEZ VOS JEUX & GAGNEZ DES CADEAUX

Soyez les premiers à recevoir les dernières nouveautés en passant vos commandes dès aujourd'hui.
Vous serez livrés 24 /48 heures maximum après la sartie afficielle.
(Votre chèque ne sera débité qu'après expédition par nos soins) (Joignez 30 F par jeu pour les frais de port)

☆ ☆ ☆ **GAGNEZ DES CADEAUX** ☆ ☆ ☆
Afin de vous remercier pour chacune de vos pré-commandes, nous vous offrons :
- 1 TEE SHIRT DRAGON BALL Z pour l'achat d'un jeu coûtant moins de 500 F (frais de port exclu).
- 1 SAC A DOS multicouleur pour l'achat d'un jeu coûtant plus de 500 F (frais de port exclu).

VENTE PAR CORRESPONDANCE
24 / 48 H
LIVRAISON COLISSIMO
(Adresser vos commandes exclusivement au 46 rue des Fossés St Bernard 75005 PARIS)

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à
SCORE GAMES 46, rue des Fassés St Bernard - 75005 PARIS - Tél. : (1) 43 290 290 +

NOM .... PRENOM ....
ADRESSE ....
CODE POSTAL .... VILLE ....
TEL DOM : .... CODE CLIENT : I__I__I__I__I__I__I

TITRE	CONSOLE	PRIX
PRECOMMANDE (Port 30F/Jeu) + CADEAU		
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :
MANDAT LETTRE ☐
CHEQUE ☐ CARTE BLEUE ☐
N° I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I
Date expiration : . . / . .
Signature ....

JOYSTICK 01/95

NOUS ACHETONS (Paiement immédiat ou bon d'achat) vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux :
•GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •GAME-BDY
• CD RDM PC•SUPER-NINTENDD •NED-GED •3DD
Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province et échangeons vos jeux sur :
•N.E.S •CD 32 •MASTER-SYSTEM •NEC •LYNX
(voir modalités au magasin) (Boîtes d'origine indispensable)
(Echange exclusivement réalisé au magasin)

Avec notre **CARTE DE FIDELITE** complète, vous gagnez **300 FRS** de Jeux Gratuits

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES
EN NEUF OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES.
N'HÉSITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

Comdex l'année du changement !



Voitures, électro-ménager, téléviseurs, tous les équipements de la vie quotidienne sont désormais munis de micro-processeurs. Les "puces" ont fait une percée discrète mais certaine, et la frontière entre informatique et électronique grand public est maintenant très étroite. Le Comdex, le grand salon international de l'informatique, a permis le mois dernier, à Las Vegas, de constater que ce mouvement n'était qu'un début.

Dans les cinq prochaines années, plus de la moitié des applications que nous utilisons quotidiennement auront changé. De la voiture, truffée d'informatique, à la télévision qui deviendra interactive via la cuisine ou la maison touchée de plein fouet par la domotique, tout sera - directement ou non - piloté par une série de boutons et de petits écrans. Premier grand rêve des années science-fiction, l'écran plat est plus que jamais d'actualité. Intégré dans un mur, ou associé à des machines portables, il fournit des nouvelles du monde entier ou sert de tableau vivant pour égayer la maison. Epson, l'un des leaders dans le domaine, a naturellement montré ses premiers 21 pouces à cristaux liquides, à peine plus épais qu'un paquet de cigarettes. Ce sont nos futurs téléviseurs de demain, d'autant que la firme nipponne avoue étudier des 42 et 76 pouces pour les cinq prochaines années. Bill Gates, le PDG de Microsoft, a d'ailleurs démontré -vidéo à l'appui- cette évolution. Un jeune garçon utilise son micro comme une télévision avant de passer, par simple "clic", au choix d'un programme de jeu ou à la consultation de l'agenda de sa commune. Grâce à des interfaces très ludiques, Marvel, le nom de code du projet "Messagerie" de Microsoft, est plus qu'une visite guidée des réseaux. C'est le point d'entrée d'un système complet (qui intègrera Tiger comme interface écran), dont l'utilité, selon Bill Gates,

est double : "Assister la vie quotidienne de l'utilisateur dans sa recherche d'informations et gérer au mieux le temps libre en offrant de véritables alternatives ludiques ou professionnelles". En un mot, cette machine multimédia de la maison devrait devenir la base informatique de tout ménage qui se respecte, mêlant télévision, hi-fi, ordinateur, micro-informatique, Minitel, etc. Si la démonstration est brillante, la réalité n'apparaît pas encore d'une manière évidente au spectateur. Certes, Marvel est un beau projet, bien ficelé, dont le potentiel d'utilisateurs – quelque 25 millions, selon Gates – ferait rêver plus d'une société d'informatique. Mais tout n'est pas réglé. Du réseau câble au contenu des cités via le coût réel du système, la route est longue. Les aléas du Câble en France en sont une démonstration. Mais l'expérimentation grandeur nature débutera tout de même dans moins de trois mois à Seattle, au siège de Microsoft. En même temps que la télé interactive de la même société, deux émissions d'une heure verront le jour avant la fin janvier 95, et elles seront disponibles également en Europe par satellite, pour démontrer la qualité des services de développement de l'entreprise. Côté voitures, les changements du très proche avenir sont de taille. La carrosserie s'allège et les coffres se remplissent de CD-Rom et autres palpeurs. Les constructeurs amusent les enfants en intégrant consoles de jeux et magnétoscopes, et séduisent les parents grâce à des accessoires de confort, comme des masseurs intégrés dans les fauteuils ou des modules de gestion de la température réglables à la voix. Le téléphone se fait indispensable, tout comme le fax et la messagerie on Line. Rêve ? Pas du tout. Les premiers modèles conçus par Ford sont sortis. Nissan, Peugeot ou Toyota ne sont pas

ADDISON, QUE LA VIBRATION SOIT !

Donner des sensations dans les doigts lors d'un piqué ou d'une attaque, c'est la nouvelle fonction de ce "manche à balai" pour ordinateur. Développé par Addison, cet accessoire ne possède pourtant pas de lien numérique avec le logiciel utilisé. Sa mise en route se fait uniquement lors de la poussée en avant ou en arrière. Un module de réglage, sous la manette de jeu, permet de doser les vibrations et de les interrompre à un certain niveau de course. Sensations assurées.

TOUTE SA MÉMOIRE SUR SOI

Transporter toujours et partout toute sa mémoire informatique, voilà le rêve de tout utilisateur. Datasonix transforme le rêve en réalité avec le Pereos, une mémoire mobile. Le lecteur doté d'une ou plusieurs cassettes, se connecte sur n'importe quel port parallèle d'un ordinateur. Il fonctionne sur deux batteries, et son volume est si petit que l'entreprise dit avec humour qu'il rentre dans une tasse de café (déconseillé !). Chaque cassette contient 1.2 giga, l'équivalent de 864 disquettes 1.44. Une véritable merveille pour transporter sur un seul support tous vos jeux, des démos multimédias, des applications en tous genres. Le tout tient dans la paume de la main !



SOURIS BAGUE

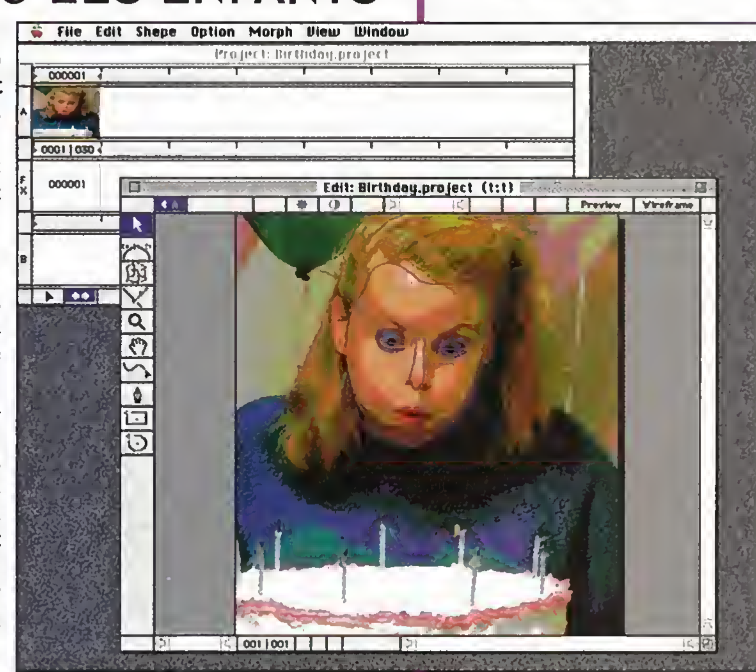
On n'arrête pas le progrès : pour que le pointage sur écran soit le plus naturel possible, Spectrum a imaginé une souris-bague. Le curseur se déplace comme votre doigt, vers la gauche, la droite, le haut ou le bas, et même d'avant en arrière pour une application 3D. Un "clic" fixe le curseur là où vous avez décidé de le pointer. Pour ne pas vous mettre de fil à la patte, cette bague fonctionne avec infrarouges sur tout PC ou compatible doté de Windows 3.1 ou MS-Dos 3.3 et versions ultérieures.

VRAI FAUX

Les Italiens parlent avec les mains, et les sourds-muets avec leur gant. **Vrai :** *les chercheurs de Greenleaf Medical Systems (Palo Alto, Californie), ont mis au point un gant miracle qui traduit le langage sourd-muet en voix artificielle. Pour cela, sa surface est recouverte de capteurs. Il connait déjà 200 mots de vocabulaire et sera commercialisé fin 95.*

PAPA, MAMAN OU LES ENFANTS

Tout le monde a installé sur son bureau, un jour ou l'autre, la traditionnelle photo familiale. Enfants, parents, fiancée(s) sont ainsi des compléments papier de l'univers du binaire. Désormais, il est possible de placer ces images sur l'écran. Avec FotoAttacher pour Windows, ProCentric offre à l'utilisateur le premier "pêle-mêle" en images de la micro. Quel que soit le programme utilisé, il est désormais possible d'attacher une photo sur l'écran, de la placer en premier plan, de la réduire ou de l'agrandir, voire de l'intégrer dans son traitement de texte préféré. Un simple coup de scan suffit à cette gestion de l'univers familial ou professionnel. Dans ce dernier cas, l'utilisateur place sur l'écran l'image à décrire ou à retravailler. Il peut la modifier, la changer ou tout simplement l'effacer une fois son travail terminé. Vendu moins de 60 $, FotoAttacher devrait être disponible en France d'ici la fin mai.



en reste. Le public aime, et on le comprend.
Avec cette vision du futur, le monde de la micro n'oublie pas l'univers de tous les jours. Les ordinateurs, de plus en plus petits, se libèrent du clavier pour adopter des écrans tactiles ou des stylets. Les CD-Rom sont à quadruple vitesse et leur capacité, de 650 Mo pour l'instant, passera vite à quelque 2,4 giga octets, soit plus de trois heures de films. Les souris sont devenues "accessoires vocaux" et le PC se dirige par la voix. Enfin, l'arrivée de la technologie "plug and play" (branchez et jouez) devient une réalité qui va simplifer la vie de l'utilisateur. Un simple "clic" dans le PC, et le logiciel se charge de tout. Vraiment de tout. Plus de perte de temps avec une carte son ou un lecteur de CD-Rom. L'avenir s'avère simplifié. Merci, Monsieur Computer !

DU CD-I AU CD-ROM



Toujours plus, et toujours plus mobile, tel est le "credo" de Goldstar qui commercialise aujourd'hui un lecteur interactif. Le GDI-1000 supporte le CD-I, le CD-Digital Audio (CD-DA), le CD-graphic, le CD-Rom XA et le photo-CD. Bien qu'il ne fonctionne pour l'heure que sur 110 V (eh oui, c'est américain !), ce lecteur intègre des connections pour vidéo NTSC, son stéréo (phono x 2) et un port Mini-DIN. Son poids : environ 2 kg pour un prix de 300 $.

L'IMAGE ET LE SON



Nouvelle version de WinCOM I proposé par SoftCom : le logiciel de Vidéoconférence pour Windows. À partir d'une simple carte d'acquisition vidéo et d'un modem, WinCom assure la gestion des images sur le réseau téléphonique traditionnel. Un peu saccadé (14 images par seconde), le résultat reste cependant lisible et autorise la lecture d'un plan ou d'un document écrit. Un petit utilitaire livré avec, assure la bonne manipulation de la caméra en fonction du résultat obtenu. À noter que WinCom1 est également doté d'un module "répondeur" qui peut transmettre un message vidéo en cas d'absence. Le fin du fin pour 169 $.

BIP BIP SUR LE CD

RoadRunner, proposé par Distec – qui s'installe en Europe à la fin février prochain – est un lecteur de CD-Rom quadruple vitesse qui se connecte sur le port parallèle du PC. Doté des mêmes qualités que ses concurrents (temps d'accès de 280 ms et taux de transfert proche des 600 Kb/s), ce lecteur offre une particularité : la gestion logicielle d'une bibliothèque de CD-Rom. Chaque disque indexé est reconnu par le lecteur qui crée une fiche de travail à la disposition de l'utilisateur. Destiné au marché des portables, le RoadRunner pèse moins de 2 kg, et est compatible avec l'ensemble des formats du marché (du CD Photo, MPC 1 et 2, etc.), le tout pour moins de 3 500 F. Il est disponible pour Mac et PC. Seule la version Windows du logiciel de gestion de CD est aujourd'hui disponible.



HASTA LA VISTA

Destiné au marché des utilisateurs de jeux ou de logiciels multimédia, Virtual'O de MeritMaker se présente sous la forme d'une paire de lunettes qui restituent parfaitement les écrans informatiques. Pilotées par un logiciel sous Windows, ces lunettes (également bien adaptées aux univers virtuels) peuvent travailler en noir et blanc ou en couleur, et disposent d'une fonction d'optimisation des réglages pour la brillance et la luminosité. Grâce à ce nouveau périphérique doté de filtres actifs pour éviter de fatiguer la vue, l'utilisateur peut travailler ou s'amuser pendant une ou deux heures (le fabricant recommande des pauses toutes les cinquante minutes) sans se soucier de son environnement. Commercialisées à moins de 300 $, ces lunettes "magiques" sont également dotées d'un casque audio au volume réglable.



VIRTUEL, MAIS TERRIBLEMENT JOUEUR

Développé en collaboration avec l'un des plus grands hôtels de Las Vegas, Virtuel Vegas – c'est son nom – ressemble, écran pour écran, aux tables de jeux de la célèbre capitale du Nevada. De la roulette au Crap via le poker, tout est fait pour mettre les joueurs dans l'ambiance. Pour la première fois, un jeu sur PC intègre un module de reconnaissance vocale pour faciliter sa jouabilité. À la voix, les joueurs engagent les paris ou commandent les machines à sous. Éblouissante de réalisme et d'un graphisme soigné, la version française pourrait voir le jour en mai prochain.




LA MESSAGERIE SOUS LE STYLET

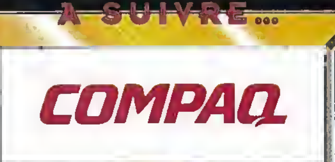


Développé par Sony, Magic Link est le premier concept de "communicateur personnel portable". En association avec AT&T, cet outil de travail et de jeu, intègre désormais toutes les fonctionnalités d'une messagerie à haut débit : PersonalLink donne en effet accès à des informations géographiques, à une gestion de messages en temps réel, voire à des données routières. Un modèle identique devrait être intégré, dès 96, aux véhicules construits aux États-Unis. Ce sera le premier ordinateur de bord automatiquement ouvert sur le monde, grâce à des liaisons numériques radio.

T'AS LE LOOK, COCO



Destinés aux ordinateurs de bureau, les accessoires développés par Brainwork transforment un PC en une véritable base de jeu. De la panoplie StarTrek (avec un range-disquettes en forme de navette) à celle des Pierrafeux en forme d'os et de palmier. Adaptées à tous les écrans 14 pouces (les plus courants), ces dernières sont dotées d'une souris dessinée en parfaite complémentarité avec le clavier et le protège-écran. De quoi aider les enfants à faire leurs premiers pas sur micro.



DARK FORCES

Lord Casque Noir

Patience, ça ne sort qu'à la fin du mois !

Difficile d'être impartial lorsqu'il s'agit d'un produit de chez Monsieur Lucas. C'est donc avec un certain recul que j'ai abordé Dark Forces. Les programmeurs auront-ils su nous concocter autre chose qu'un simple clône de Doom ? La réponse est oui, à l'évidence. Un scénario béton, une ambiance géniale, un moteur rapide, cette béta version annonce d'ores et déjà la couleur.



Depuis le début des temps, disons cinq ans pour être plus réaliste, nous avons établi la consigne de ne jamais donner notre avis dans une preview. Inutile donc de se mettre le big boss à dos avec des phrases du style "Dark Forces c'est génial" ou encore "ça enterre tout ce qui existe dans le genre". Loin de moi cette idée. Non seulement cela m'attirerait les pires ennuis, mais en plus, cela serait assez mal venu vu que le jeu n'est pas tout à fait terminé et qu'il devrait être encore meilleur dans la version finale (ça se voit que je triche, là ?). Imaginez un jeu à la Doom (en mieux. Et là ?) avec un scénario inspiré par la fabuleuse épopée spatiale qu'est "La guerre des étoiles". C'est le cocktail explosif que vous proposera LucasArts avec Dark Forces. La préversion que nous avons eu l'occasion de voir, comportait approximativement treize









ou quatorze niveaux et ne devrait pas en compter beaucoup plus dans sa version finale. Comment, moins de quinze niveaux ? Mais c'est pas beaucoup, ça, m'sieur Lucas. N'aaaacccord, mais faut voir la taille des niveaux, les gars ! Plus de cinq étages pour certains ! Pas moins de trois quarts d'heure de jeu en mode "invincible" et en connaissant parfaitement le chemin. Le tout dans les décors qui rappellent à de nombreuses reprises ceux des films. Bon, c'est vrai, ça fait drôlement penser à Doom lors de certains passage, mais là au moins, il y a un scénario. Côté ambiance, je vous raconte même pas (en fait si, c'est carrément d'enfer, mais si je le dis, je risque de me faire gauler, déjà que je suis à deux doigts...). À l'instar du très demandé, mais pratiquement introuvable, Rise of the Triad (testé il y a deux numéros), vous pourrez lever et baisser la tête, ce qui permettra de localiser les StormTroopers planqués dans les recoins des niveaux. Mais les innovations devraient être bien plus nombreuses que cela. Par exemple, vous devrez ramper dans les conduits d'aération, déclencher des mécanismes entraînant le déplacement de bâtiments entiers, vous faire emporter par l'eau des égouts à une vitesse folle à travers de minces couloirs d'évacuation. Tout ce que je peux vous dire, c'est que ça ménagedé (pas mal le coup du verlan, ils y verront que dalle !).

Mais le plus impressionnant reste le gigantisme des décors. Vous vous rappelez des immenses colonnes du réacteur ou bien des combats sur les passerelles ? C'est pareil, à tel point que l'on en chope le vertige, pour peu que l'on regarde en bas. Oh là là, c'te flip, dites donc ! Reste les armes assez banales somme toute, quoique relativement visuelles pour certaines. Bon, je vais m'arrêter parce que, là, si je me suis pas fait piquer, c'est que j'ai vraiment du bol. Oh, ce bol, dit ! J'y crois même pas, tiens !



Editeur : LucasArts
Distributeur : Ubi Soft
Tél : (1) 48.18.50.00
Sortie Prévue : Fin janvier 94



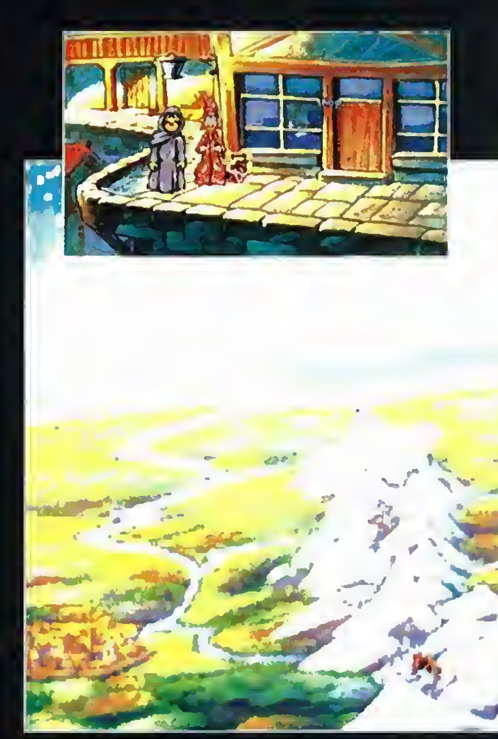

VRAI
FAUX

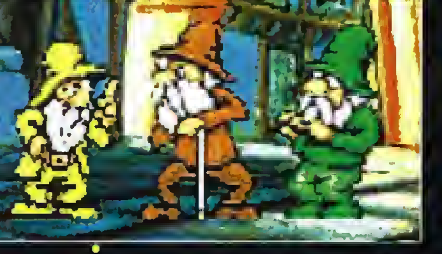
"Star Trek" passe tous les jours à la télé.
VRAI : Depuis trente ans, "Star Trek" est la seule série télévisée qui ait été diffusée au moins une fois par jour sur une chaîne de télé dans le monde !

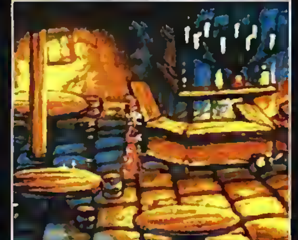
Creative Labs sort une carte qui fait fax, modem et répondeur/enregistreur pour PC.
VRAI : En plus, ça fonctionne complètement en transparence. L'ordinateur reste ainsi entièrement libre, le temps de la transaction.



Un personnage récurrent : la mort







PC CD-ROM

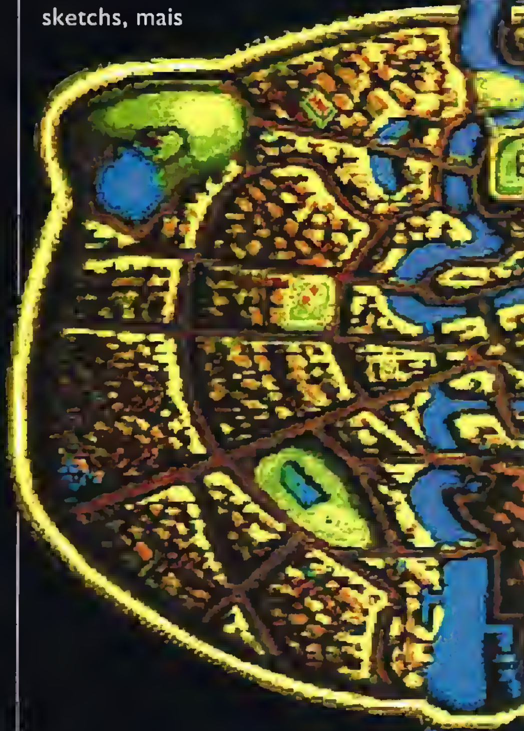
Léo De Urlevan

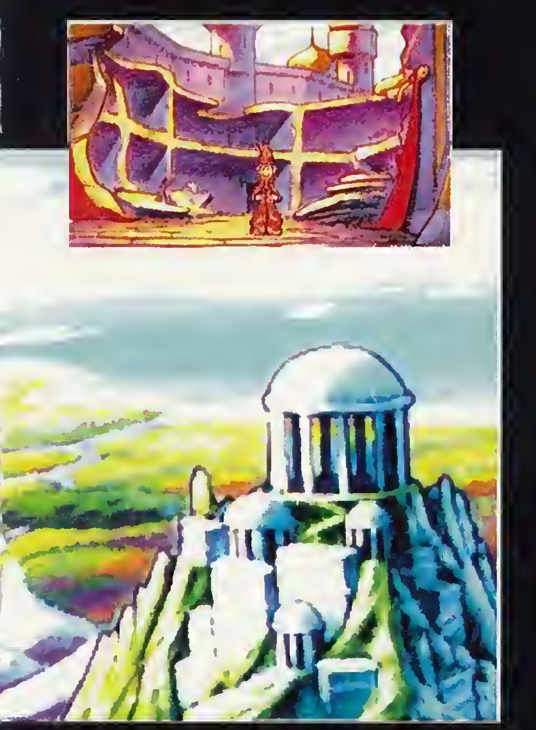
Discworld





Nombreux sont les jeux tirés de films. Ces jeux sont en général vite "torchés" et correspondent souvent à des jeux d'arcade. Eh ben là, non; c'est pas tiré d'un film, mais d'un livre ou plutôt d'une série de livres. Ce soft que j'attends avec impatience est basé sur l'œuvre de Terry Pratchett. Vous ne le connaissez pas ? Ben, moi non plus. Au Royaume-Uni, en Angleterre (outre-Manche donc) il est très célèbre. J'ai juste commencé le bouquin qui s'appelle "La Huitième couleur". Ça a l'air très bien, comme "Tolkien" en beaucoup moins... comment dirais-je... en beaucoup moins long. Mais venons-en au jeu proprement dit. C'est pas le tout de parler de l'aspect culturel d'un jeu pendant des plombes, faut quand même que ce soit jouable. Les décors sont magnifiques et les scrollings superbes. Jugez-en par vous-même avec ces photos d'écran. Ce soft sortira sur CD avec des voix, et pas n'importe lesquelles ! Si le nom d'Eric Idle vous dit quelque chose, on va pouvoir se comprendre. Cet ex-Monthy Python (je dis "ex-" parce qu'ils n'ont pas fait grand chose ces derniers temps) prêtera sa voix au personnage principal du jeu. Roulement de tambour. Le magicien Rincewind est appelé sur scène. Rincevent en français. Le jeu sera sous-titré, mais on gardera les voix originales. Ben oui, faut pas gâcher les petits plaisirs et quand c'est un des Monthy Python qui parle, on se tait et on écoute. Si vous connaissez leurs films ou leurs sketchs, mais







Eric Idle, qui prêtera sa voix à Rincewind et Terry Pratchett himself

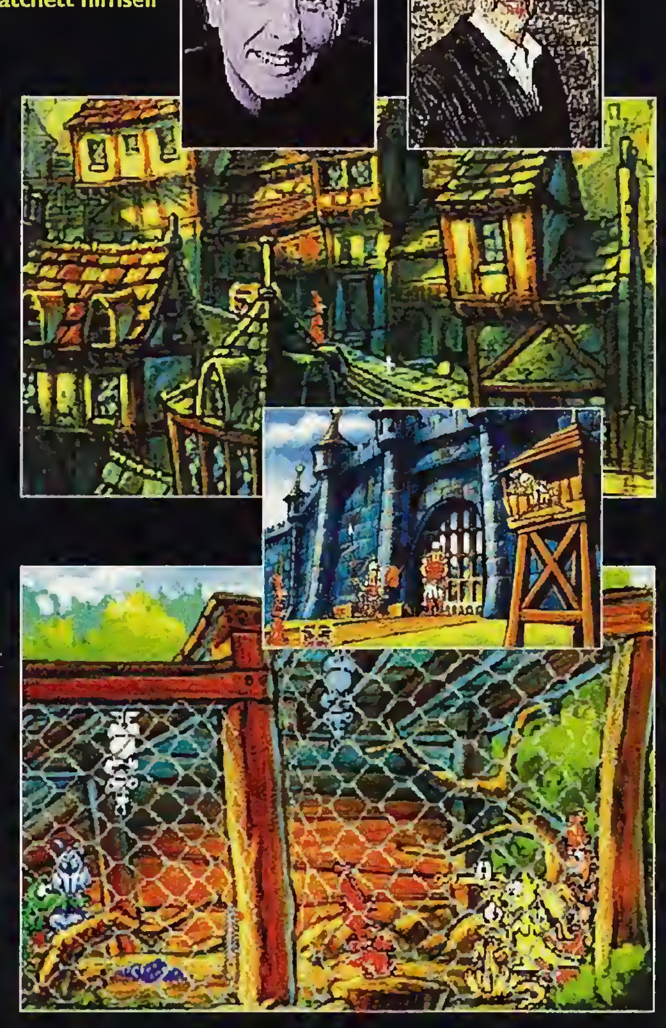
que vous les confondez tous, sachez que c'est l'acteur qui joue Brian dans la vie de Brian. "Always look on the bright sight of life". Cela pourrait être le sous-titre de ce jeu, tant il est beau et a l'air de bien correspondre à l'atmosphère originale des livres. Je dis "a l'air" car je n'ai pas lu un des livres de Pratchett ni beaucoup joué au soft. De toute façon, cet auteur a suivi la réalisation du programme du début à la fin. On ne pourra pas dire qu'il y a trahison de l'œuvre! Vous avez d'ailleurs pu vous en rendre compte si vous avez le Joy du mois dernier. Pour les aventuriers déjà bloqués, Joy vous fournit la soluce de cette démo jouable (voir encadré).

Grâce à cette carte, vous pourrez vous déplacer facilement dans la ville

Vous pourrez ainsi constater par vous-même que ce soft est vraiment à mourir de rire. De plus il promet une durée de vie assez longue. En effet, certains écrans de jeux scrollés sont vraiment énormes; ils représentent une taille de quatre ou cinq fois la longueur de votre propre écran. On a eu l'occasion d'en voir beaucoup ici et nous pouvons vous assurer qu'ils ne sont pas du tout moins beaux vers la fin. Et ils sont 'achement nombreux. C'est en effet pas moins de cent lieux que vous pourrez visiter avec votre inventaire. Ah ! parlons-en de votre inventaire. En fait, vous en avez deux : les objets que vous possédez dans vos poches et votre malle sur pieds ! Ça veut dire ce que ça veut dire : ça se présente comme un coffre auquel serait rattachée une demi-douzaine de paires de pieds. Et il vous suit partout où vous allez.

Les personnages des livres de Pratchett sont les mêmes dans le jeu. Rincevent est le héros de son premier livre. La mort viendra vous causer lors de situations périlleuses. Vous rencontrerez des poules hybrides, des nains, bref tout ce qui peuple en général un univers "médiéval/fantastique". Malheureusement, tout ce beau monde ne viendra peupler vos bécanes que fin janvier. Aaargh ! Comment meubler tout ce temps ? Qu'est-ce qu'on va m'offrir à Noël ? Comment supporter cette attente ? Ben, peut-être en lisant quelques bouquins de Terry Pratchett...

EDITEUR : Psygnosis
(1) 46.43.93.10
STANDARDS : PC CD-Rom
SORTIE PRÉVUE : Fin janvier



solution de la Démo offerte avec le dernier Joystick

Commencez par toucher l'anguille pour rire un peu ! Utilisez votre ficelle (string) sur octopus. Allez dans l'allée. Ouvrez la porte des gogues. Utilisez octopus sur "the can". Utilisez votre sac sur "the can". Revenez à la poissonnerie. Utilisez une prune sur le caviar (fish eggs). Regardez l'animation. Revenez dans l'allée. Prenez la ceinture. Voilà, vous venez d'entrer dans le monde de Terry Pratchett...

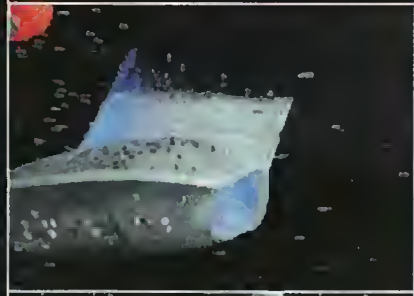
SELECTION COMPAQ

PC CD-Rom

Ian Solo

Star Trek: The next Generation

La séquence d'intro du jeu n'a rien à envier au générique de la série télévisée : jugez par vous même !





EDITEUR :
Spectrum Holobyte
DISTRIBUTEUR :
Ubi-Soft
(1) 48.57.65.52
STANDARDS :
PC-CD Rom
SORTIE PRÉVUE :
Février
Sortie prévue sur 3 DO

Moi qui croyais que seul un long nez permettait de fumer sous la douche... eh bien, non ! Avec des oreilles pareilles, tu peux aussi faire du deltaplane par grand vent.



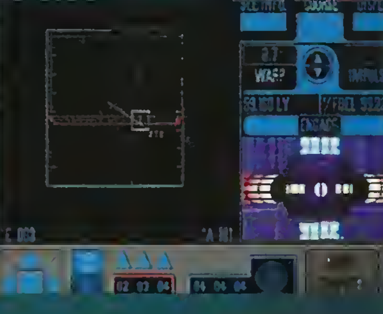
L'équipage est au complet : Riker, Worf, Data, Troi, et bien sûr le capitaine Jean-Luc Picard. Comment ça, ça ne vous dit rien ? C'est vrai, "Star Trek : The Next Generation", la série télévisée, est beaucoup moins connu que l'original et n'a donné lieu qu'à une seule diffusion sous nos latitudes. Remarquez, les plus graves des Trekkies auront pu se procurer l'intégrale en cassette vidéo. Eh bien, ça ne fait que renforcer l'indicible joie que j'ai à vous annoncer l'arrivée imminente du retour du Starship Entreprise sur nos petits écrans à plasma.

Spock is dead !

Spectrum Holobyte nous concocte là une petite merveille dans la grande lignée des jeux d'aventure graphiques avec, en outre, une bonne dose de simulation de combat spatial. Le joueur s'embarquera pour une mission à bord du vaisseau Entreprise et se retrouvera plongé dans les mystères insondables de la galaxie. Au cours de son épopée, il devra manœuvrer l'Entreprise (NCC-101-D pour les intimes) dans un espace tactique en trois dimensions, accoster des planètes aliennes, explorer un bon nombre de centaines d'étoiles de l'espace connu, et savoir utiliser au mieux les ressources de son équipage. Il pourra même choisir de contrôler l'un des sept personnages de la saga, en fonction de la mission à accomplir.
Spectrum Holobyte a obtenu la licence auprès de Viacom, qui réalise la série télévisée. Les scénaristes et acteurs originaux ont été mis à contribution pour s'assurer de l'authenticité du résultat. Ainsi, près de soixante minutes de dialogues originaux en anglais ont été enre-



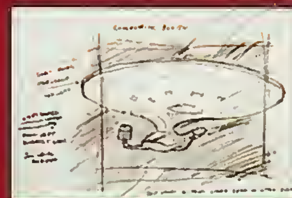
L'écran de communication, utile pour se faire engueuler par ses supérieurs.

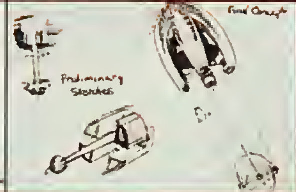


Un coup de Warp, et on se déplace ...

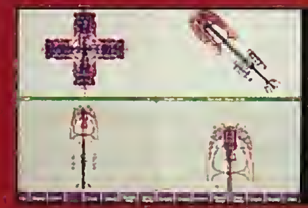
HABILLAGE DES VAISSEAUX

Les artistes qui ont bossé sur les jolis dessins de Star TreK : The Next Generation sont des graves bons. Un an de boulot. Chaque animation fait entre 6 secondes et 3 minutes, et, à 15 images par seconde, c'est près de 15000 images 3D qui auront été créées de toute pièce par les quatre infographistes de Spectrum Holobyte sur les meilleurs matériels du marché : Indigo Silicon Graphics, PC486, Macintosh. Suivez la recette et faites pareil à la maison :





Ce sont des dessinateurs à l'ancienne mode qui effectuent les premiers croquis servant à mettre en place le storyboard.





Ensuite, passage sur l'ordinateur où les objets sont modélisés très précisément en 3D. On voit ici une représentation en fil de fer de la structure 3D.



Une série d'images, appelées textures, est créée pour définir la couleur et même la rugosité et la brillance de l'objet 3D. Ces textures sont alors appliquées comme des décalcomanies. Elles donnent aux objets une plus grande complexité apparente et un look moins propret.



Les vaisseaux ainsi réalisés sont placész dans la scène en fonction du storyboard. On utilise de nombreuses sources de lumière pour simuler la lumière du soleil et les réflections naturelles.



Des téléporteurs complètement bzuiiiiiii, des objets "en veux-tu, en voilà", des décors beaux et grandioses, des... ça sort quand ?

gistrées par les acteurs Patrick Stewart (le capitaine Picard), Brent Spiner (le lieutenant Data, le nouveau Spock) et Marina Sirtis (jouant le rôle du conseiller Deanna Troi. Tiens d'ailleurs, Sirtis, n'est-ce pas aussi le nom d'un cratère de Mars ?). Le même soin a été accordé à la musique, réalisée par les artistes et ingénieurs du son de la Paramount. Question : Doit-on être un fan de Star Trek pour jouer à Next Generation ? Réponse : Pas du tout. Ce jeu a été conçu pour satisfaire aussi bien les "trekkies" que de parfait novices. Évidemment, tout l'univers a été authentiquement retranscrit pour le plus grand bonheur des spécialistes qui devront faire face à des énigmes intéressantes. Ceux qui ne sont pas familiers avec la série télévisée seront contents d'apprendre que des indices sont accessibles pour ne pas rester coincé.

Waow, ils leur ont mis de nouveaux pyjamas. J'y crois pas ! Ça va presque me consoler de la disparition de Spock, tiens !



Prenez les commandes du nouveau vaisseau Entreprise



...à l'autre bout d'un système planétaire.

Veillez à une répartition correcte de l'énergie.

Le meilleur :...

...les écrans de combat spatiaux.

PC/CD-ROM

Derek Dela Fuente

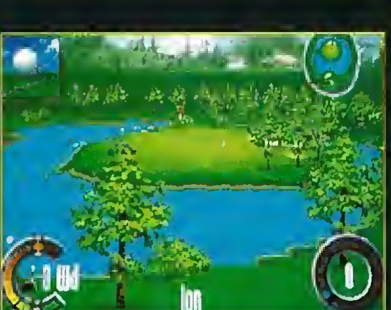
The Scottish Open



EDITEUR : Core Design
STANDARD : PC/CD-ROM
SORTIE PRÉVUE : Février 95

Y a un truc étonnant avec les jeux de golf, c'est leur niveau de ventes. C'est inouï ce que ça se vend ! Et pourtant, bien peu des golfeurs sur micro ont réellement posé le pied sur un green. C'est peut-être d'ailleurs pour ça : le golf étant un sport encore peu démocratique, il est désormais accessible à un plus grand nombre, par bécane interposée. Cette parenthèse refermée, voyons voir ce que Core nous a préparé avec The Scottish Open. Vous êtes placé dans un environnement en 3D qui reconstitue, à la taille des arbres près, le vrai golf de Carnoustie, situé en Écosse (vous aviez deviné, non, brillant et intuitif que vous êtes ?), célèbre par chez nous (et bien connu également des passionnés de golf). Les lacs, les bunkers et le parcours sont donc rigoureusement identiques aux originaux, puisque la licence a été accordée. Je ferais bien, ici, une petite remarque : ça nous fait une belle jambe. Mais je m'en abstiendrai : j'aurais trop peur que Core râle ! Avant de pouvoir évoluer sur ce golf de Carnoustie en virtuel, vous devez d'abord vous qualifier sur trois parcours. Les deux premiers sont amateurs, le troisième professionnel (et conçu par un golfeur pro). Le dernier, donc, comme je me tue à vous le dire, est Carnoustie. Tous les golfeurs ont été précalculés sur station Silicon Graphics. Jusqu'à quatre joueurs peuvent se mesurer, club en main. Sept modes différents sont proposés, parmi lesquels : "practice", "tournoi", "match", "skins challenge", "Core challenge" ou encore "shoot out". Vous avez le choix, pour assister à la compétition, entre trois caméras : celle de la télévision, celle placée sur le joueur et une troisième fixée sur la balle. Lorsque vous effectuez un swing puissant, regardez la balle avec la caméra placée sur le joueur : elle ressemble à un petit pois. Rien que de plus normal, nous sommes à Carnoustie, c'est donc un petit pois écossais (ouh la la ! Elle est un peu capillairement tractée, celle là !). Notons que les conditions météo sont changeantes, contrairement à l'Écosse, où vous avez le choix entre la pluie, la pluie ou la pluie. En sortant The Scottish Open, Core vise le Par... Attendons pour juger, comme d'hab', la sortie définitive.

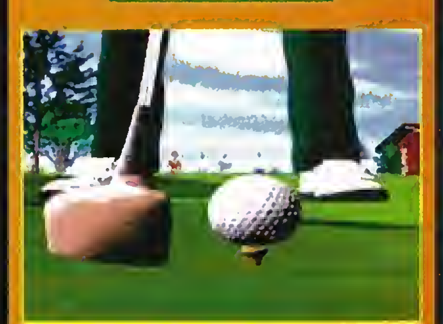






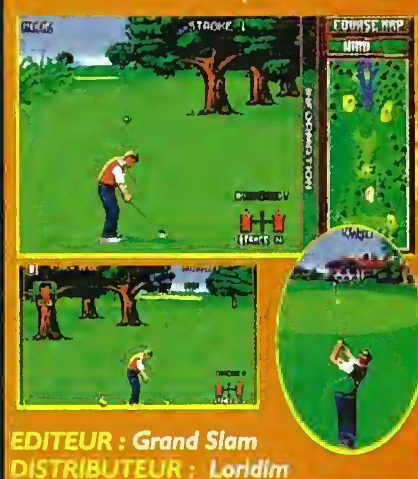
PC CD-ROM/AMIGA CD32

Derek Dela Fuente



Nick Faldo Golf

Grand Slam revient en force avec cette version largement enrichie du célèbre jeu de golf : Nick Faldo Golf. On avait reproché à NFG le côté un peu "plat" et trop "propre" des parcours. Ça ne devrait plus être le cas pour cette nouvelle mouture, les décors ayant été modélisés en 3D avec tout plein d'arbres, d'éclairages et d'ombres réalistes. Le plus impressionnant reste le survol de chaque parcours, comme si vous étiez à la place de la balle. Sinon, parmi les nouvelles fonctionnalités, il y a un tutorial de près d'une heure avec voix digitalisées (version en français annoncée) qui commente vos coups et suggère les améliorations possibles. Le maniement de la balle est aussi plus simple et intuitif. Nick Faldo Golf est prévu pour février 95, et les versions PC CD et CD32 devront être en tous points similaires.



EDITEUR : Grand Slam
DISTRIBUTEUR : Loridim
TÉLÉPHONE : (1) 47.51.38.38
STANDARD : PC CD-ROM/Amiga CD32
SORTIE PRÉVUE : Janvier/Février 95

AMIGA 1200 - PC CD-Rom

DEREK DELA FUENTE

High Seas Traders

Qui ne se souvient pas de Pirates (du génial Sid Meier), premier jeu de stratégie prenant place dans les Caraïbes au bon vieux temps de la flibuste? High Seas Traders en reprend le flambeau et va peut-être encore plus loin que son prédécesseur. Dans ce jeu, vous tenez le rôle du capitaine qui, d'en haut de sa dunette, contrôle la bonne marche de son navire (NDLR : euh, tout le monde se lève pour dunette ?). High Seas alterne les phases de combat tactique (ouais, ouais, on peut partir à l'abordage d'autres bateaux) et les phases de gestion financière. Alors que vous voyagez sur les mers et visitez près de 120 ports différents, vous devez veiller à ce que le moral de l'équipage reste au beau fixe en même temps que vous développez votre flotille de bateaux (cargos, vaisseaux de guerre et même pirates). Une grande variété de vues et d'écrans de statistiques est disponible, et on appréciera l'usage du télescope et du compas pour la navigation.

La dimension stratégique de High Seas implique que vous devez prendre en compte la situation politique des pays visités et agir en conséquence. Évidemment, les cours de marchandises varient d'un port à l'autre : il faut acheter et vendre au bon moment.

Le graphisme en 256 couleurs donne un authentique look XVIIe siècle à ce programme, qui commence à réveiller le vieux loup de mer/marchand qui sommeille en moi. Allez, hissez la grande voile, moussaillons, et que le test de ce produit prometteur nous soit livré le mois prochain !





EDITEUR : Impresssions
DISTRIBUTEUR : Ubisoft
(1) 48.18.50.00
STANDARDS : PC CD-Rom, Amiga 1200
SORTIE PRÉVUE : Février

AMIGA 1200 - PC CD-Rom

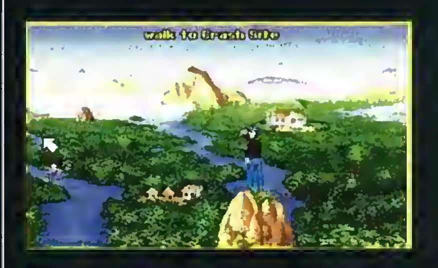
DEREK DELA FUENTE

Flight of the Amazon Queen



Le premier jeu d'aventure des spécialistes de l'action, Renegade, est sur les starting blocks. Interactive Binary Illusion en a déjà programmé l'essentiel, graphisme et scénario, et l'heure est aux dernières mises au point des énigmes et puzzles. Tom Watson, le boss de Renegade, me balade rapidement dans les décors colorés de Fotaq, et si cela ressemble de prime abord à un croisement entre un jeu Lucas Art et un Westwood, un je-ne-sais-quoi de différent me scotche instantanément devant l'écran. Peut-être est-ce l'humour ou l'histoire entraînante comme une série bien rodée, bref, je fais déjà ventouse avec le siège. L'interface est tout à la souris et l'on utilise des objets, on marche, on parle grâce à des écrans à choix multiples. Les heureux possesseurs de la version CD auront même droit aux dialogues digitalisés. Ça démarre sur les chapeaux de roues. Vous incarnez Joe King, un pilote d'avion free-lance, qui est déjà bien dans la merde, coincé dans une chambre d'hôtel alors que des gangsters, à l'extérieur, veulent lui faire la peau. Eh oui, pour avoir la chance d'accompagner son actrice préférée, Fay Russel, pour un tournage dans la jungle, Joe King s'est mis à dos l'infâme Anderson, patron d'une compagnie d'aviation concurrente. Une seule solution pour sortir de l'hôtel : se travestir en femme. Pas brillant, mais l'habit ne fait pas le moine.

Le jeu démarre à Rio, puis on est entraîné dans les profondeurs de la jungle amazonienne. Dans un étrange laboratoire, des expériences scientifiques sont effectuées sur des femmes amazones pour les transformer en drôles de créatures. Tout un programme ! Eh bien, il vous faudra patienter jusqu'à la nouvelle année pour découvrir la magie du scénario, du graphisme et des animations de Flight for the Amazon Queen.



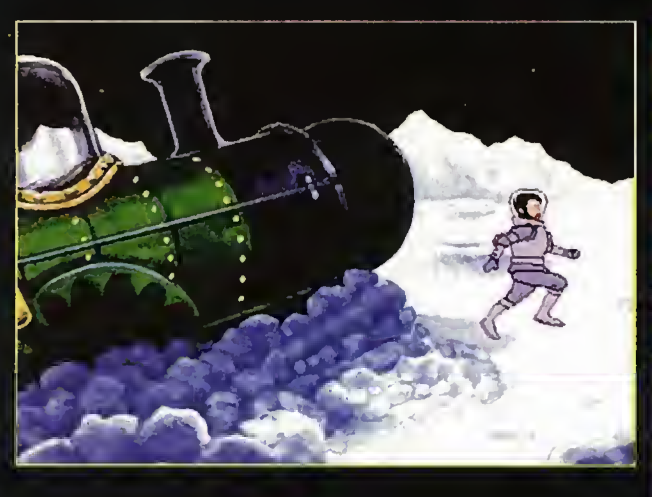


EDITEUR : Renegade
DISTRIBUTEUR : Mindscape
(16) 99.79.66.48
STANDARDS : Amiga
SORTIE PRÉVUE : Mai

PC CD-ROM

DEREK DELA FUENTE

Victoriana







EDITEUR : *Psygnosis (1) 46.43.93.10*
STANDARDS : *Amiga 1200, Amiga CD32*
SORTIE PRÉVUE : *Février*

Divide by Zero, les créateurs du jeu d'aventure Innocent Until Caught, récidivent avec Victoriana. Divide by Zero ne cache pas son admiration pour l'œuvre de Jules Verne et Charles Dickens. Leur nouvelle production, comme son nom l'indique, nous entraîne dans l'époque victorienne. Le joueur est dans la peau de Piers Featherstonehaugh (à vos souhaits !) qui vient de rencontrer un chat qui parle (à vos camisoles !). Apparemment, le félin est un des premiers exemplaires des expériences génétiques menées par un savant fou, sur une mystérieuse île tropicale. Le matou révèle à Piers que le professeur fou enrôle une armée de mutants pour s'attaquer au monde entier. Il n'en faut pas plus pour titiller la fibre héroïque de Piers, et, secondé par le fidèle Mossop, il s'empresse de réunir de l'argent et d'affrêter un bâteau pour visiter l'île mystérieuse. Le scénario de Victoriana est très fouillé et vous pourrez rencontrer la Reine Victoria ou affronter une sorte de Capitaine Nemo pour des aventures sous-marines. Le style graphique est dans la veine des dessins animés. Ce n'est pas étonnant, car les dessinateurs et animateurs (des anciens des studios Disney) ont conçu les graphismes du jeu avec des méthodes traditionnelles : peinture sur films celluloïd. Les écrans sont sublimes en SVGA 640 X 280, grâce à un algorithme de compression de données qui fait gagner 40 % de mémoire. L'interface de Victoriana est très simple avec l'usage du "pointer-cliquer", et ne masque pas l'écran de jeu. Cela permet de garder intactes les émotions que peuvent susciter cette aventure. Rendez-vous pour le test, en espérant une version française qui soit à la hauteur.



PC CD ROM

DEREK DELA FUENTE

Combat Air Patrol



Après Combat Air Patrol sur Amiga, voici que s'annonce la version PC. Ce simulateur de vol prend place durant "la guerre de le golfe". Les missions aériennes auxquelles vous participez décollent à partir d'un porte-avions. Les objectifs de votre F18 varient entre des derricks (hélas, pas l'inspecteur, mais des puits de pétrole), des ponts, des rampes de lancement de scuds, etc. Vous êtes tenu informé au jour le jour des gains ou des pertes en territoires contrôlés par vos forces. Attention, si vous êtes trop mauvais, vous pouvez perdre la guerre. Après, à cause de vous, on risque de voir débouler la garde présidentielle de l'ami Saddam jusqu'à Bobigny (ou pire, Thorigny-sur-Marne !). La version PC a fait l'objet d'améliorations considérables par rapport à l'original. Il faut préciser que si Ed Scio (créateur d'Armour Geddon) était tout seul pour programmer CAP sur Amiga, ils s'y sont mis à seize pour l'adaptation au PC. L'environnement du jeu est quatre fois plus grand, et un nouveau moteur 3D a été utilisé. Signalons que le cockpit scrolle de 170° suivant l'angle de vue du pilote (c'est-à-dire vous). Bien que les adversaires soient Irakiens, ils ne sont pas complètement abrutis. Si vous détruisez un pont, vous pouvez très bien les surprendre à le reconstruire, les fourbes. Une option "deux joueurs" est possible. Il aura fallu deux ans pour que CAP soit finalisé dans sa version PC. Recevra-t-il le CAP des simulateurs de vol ? Réponse en février.

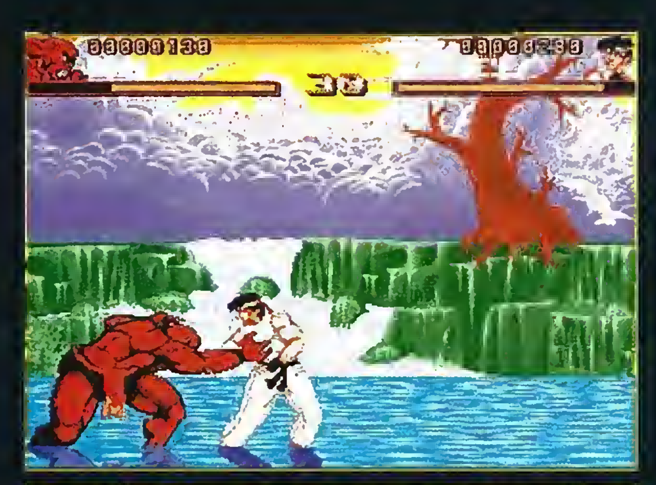


EDITEUR : *Psygnosis (1) 46.43.93.10*
STANDARDS : *PC*
SORTIE PRÉVUE : *Février*

AMIGA

LÉO DE URLEVAN

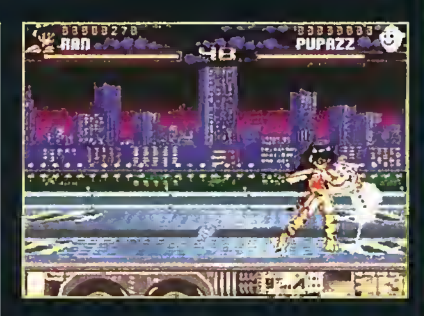
Shadow Fighter

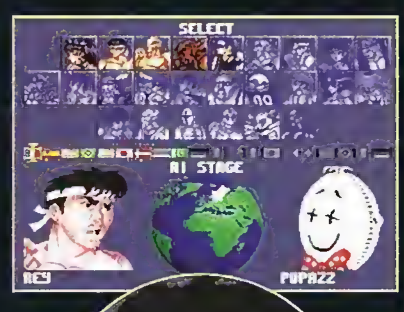




Shadow Fighter est un beat'em up dans la plus pure des traditions. Vous devrez choisir, parmi les vingt-six personnages, celui que vous désirez incarner. Ils ont bien entendu chacun (ou chacune) leurs spécialités durant les combats. Ils sont plus ou moins rapides, plus ou moins branchés guerre psychologique (surtout si l'on pense à un certain Astérix). Avant de choisir un personnage, vous pourrez vous entraîner contre une espèce de punching-ball qui fait un peu bonhomme de neige. Mais méfiez vous de lui quand même : il envoie des bombes et des poings dans la gueule géants. Avec ce sinistre individu, vous devrez vous rapprocher pour ne recevoir aucune des petites surprises qu'il a en réserve.

Vos combats pourront se dérouler dans plusieurs pays différents. A ce moment-là, les décors changeront. Il faut signaler qu'ils sont vraiment beaux. Lors des combat, vous pourrez utiliser vraiment beaucoup de coups différents. Et bien évidement ,vous pourrez jouer contre un ami. A signaler une option rigolote : "blood, on ou off !".







EDITEUR : Gremlin Interactive (1) 43.59.47.47
STANDARDS : Amiga
SORTIE PRÉVUE : Début 1995

PC CD ROM

IANSOLO

Space Pirates

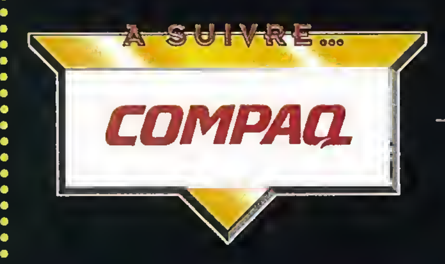


Yaahhh ! Ça se passe en 3030. Fchtuiii ! Mais rien n'a changé. Braooom ! Vous êtes dans la peau d'un Ranger des Étoiles, et le Conseil Galactique vous a confié la noble mission de défendre les colonies terrestres en proie aux attaques des pirates de l'Espace. Ftouh ! Ftouh ! La belle Ursula Sky, commandant du Colonial Star 1, vient de vous appeler au secours. Kabooom ! Déjà, les assauts déments du Black Dragon, manœuvré par l'ignoble capitaine Talon, percent une brèche dans les défenses alliées. Kaschouf ! Laser au poing, vous allez tous les shooter et délivrer la meuf du futur. Yeah !

De la même équipe que Mad Dog Mac Cree, Space Pirates est entièrement constitué de séquences vidéo. Le but du jeu est simple, même simpliste : vous avez trois vies pour dégommer toutes les cibles. Peut-être beau, mais ça s'annonce pas vraiment facile ni très intéressant.

EDITEUR : American Laser Games
STANDARDS : PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE : Janvier 1995





PC CD-ROM

Léo de Urlevan

Sim Isle











EDITEUR : *Maxis*
DISTRIBUTEUR : *Mindscape*
TEL : *(16) 99.79.66.48*
SORTIE PRÉVUE : *Mars*

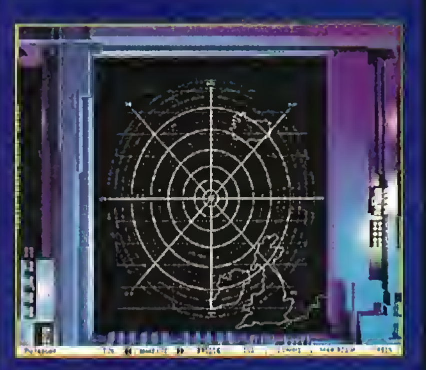
Voilà peut-être le "Sim" de Maxis qui se fait le plus attendre. Mais au vu de ce qu'on en sait maintenant, ça a vraiment l'air magnifique et... 100 % écologique. Dans ce soft, ce n'est ni une ville ni une fourmillière que vous aurez à gérer, mais une île. Un petit bout de terre entouré par la mer, dont la faune et la flore ont quelques représentants en voie d'extinction. Pour leur sauver la vie, il vous faudra de l'argent, beaucoup d'argent. Qui peut payer ? Les touristes... Oui, mais voilà, les touristes, faut les loger, bétonner. Oui, mais voilà, ce genre de construction s'accomode assez mal des animaux sauvages. Il faudra donc créer la symbiose parfaite pour que votre île soit rentable et que les animaux survivent. Comme dans les autres produits du même type de chez Maxis, vous aurez droit aux inévitables catastrophes naturelles. Et dans ce cas-là, c'est pas rien : marée noire et autres salissures humaines. Vous devrez placer judicieusement vos constructions (hôtels, ports de plaisance) ; vous devrez donner des occupations à la population locale, de manière à ce qu'ils s'occupent des animaux. De ce que nous avons vu, une chose est d'ores et déjà certaine : c'est le plus beau de tous les Sim.



PC CD ROM

Léo de Urlevan

Ticonderoga



Dans ce jeu, vous incarnez un commandant de navire. Vous pouvez avoir trois nationalités. Ceci n'est pas une simulation de bateau, mais bel et bien un jeu de stratégie à part entière. Mais quelle beauté ! Que ceux qui n'aiment pas les jeux de stratégie, s'intéressent à ce produit ! On est bien loin des jeux de stratégie avec une carte remplie d'hexagones. Vous aurez aussi la possibilité d'accélérer le temps, vous pourrez visiter le navire de long en large, comme dans un jeu d'aventure, pour accéder aux différents instruments de votre navire. Votre carte représente une carte maritime avec les avions de surveillance (Awaks), vos cibles les plus proches. Un jeu qui promet de vous faire passer de longues heures devant vos écrans.



EDITEUR : *Mindscape*
TEL : *(16) 99.79.66.48*
DISPO : *Février*





PC

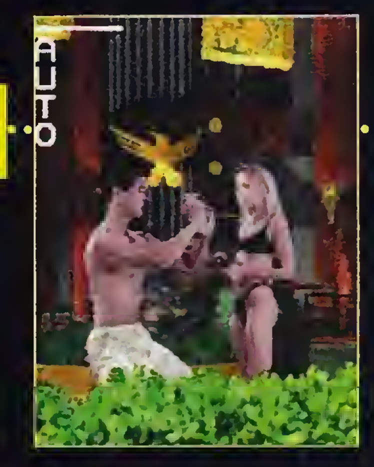
Derek Dela Fuente

The Big Red Adventure



Réalisée dans un esprit très cartoon et comprenant une bonne dose d'humour, elle est l'œuvre de l'équipe italienne qui avait créé Nippon Safe. Le graphisme est ici tout à fait de la même veine, jetez un coup d'œil aux photos d'écran pour vous faire une meilleure idée. Le scrolling panoramique est assez fluide, notamment lorsque l'on passe d'un endroit à un autre. En ce qui concerne l'interface, elle est somme toute classique (pointe et clique) et elle permet de s'emparer d'objets, de parler aux personnages, etc. L'action se subdivise en trois chapitres dans lesquels les différents personnages ont chacun un objectif spécifique, et leurs histoires se déroulent de façon parallèle. Elles vont converger dans la quatrième et dernière partie, qui réserve une surprise de taille au joueur (vous aimeriez bien savoir laquelle, hein ? Mais je saurai garder ma langue, botus et mouche cousue. Je suis comme ça, moi !). Les trois personnages que vous incarnez sont Dino, qui tente de retrouver le chemin de son bateau, Doug à la recherche de la fameuse couronne de Cazras (???), et enfin Donna, une jolie petite pépée qui aimerait bien faire oublier son passé de strip-teaseuse. Tout cela dans une hilarante République de Russie imaginaire. Durant l'intro, vous êtes d'ailleurs confronté à des comploteurs communistes. Deux cents lieux différents sont à visiter, chacun avec son propre thème, des docks au Kremlin en passant par l'Orient Express. Vous interagissez avec cinquante personnages. Bien sûr, attendez-vous à résoudre un certain nombre d'énigmes, qui ont plusieurs solutions. J'espère vous avoir suffisamment intrigué - je suis très intrigué moi-même -. Il faudra patienter jusqu'au mois de février pour goûter l'humour très spécial qui est la marque distinctive de TBRA. Il y a même des clins d'œil appuyés aux Marx Brothers. Allez, je ne vous en dis pas plus. Wait and see.

EDITEUR : *Core Design*
STANDARD : *PC*
SORTIE PRÉVUE : *Février*

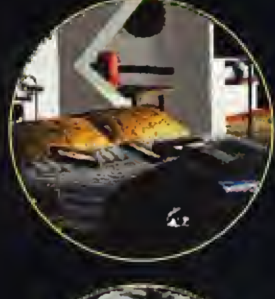


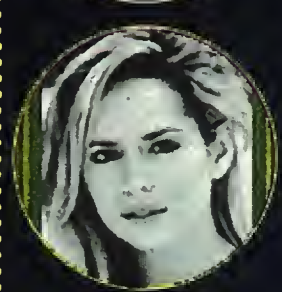


PC CD

Lord Casque Noir

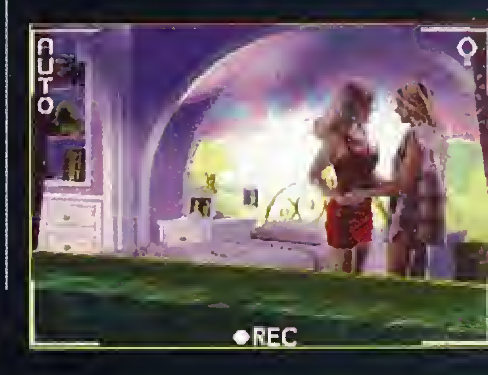
Voyeur





Conçu à l'origine pour attirer les foules sur le CD-I, Voyeur débarque sur PC. Vous incarnez un personnage de bonne famille qui n'a pour seul défaut que sa grande curiosité. Votre soucis ? Matez les fesses de votre voisine lorsqu'elle retire sa jupe chaque soir à 19h00 pétantes. Seulement voilà, il n'y a pas que la voisine, il y aussi des tas d'autres fenêtres à travers lesquelles ils se passent plein de trucs géniaux. Histoires de coucheries, magouilles politiques, scènes de ménages, c'est du Santa Barbara en direct live. Toujours est-il qu'à force de laisser traîner vos yeux à droite et à gauche, il se pourrait bien que vous soyez témoin d'un meurtre. Aïe, ça se complique. Vous auriez dû vous en tenir aux rondeurs de la voisine. Le but du jeu consiste à déduire qui a tué ou qui va tuer et à intervenir auprès de la police. Pour fonder des preuves, vous disposez de photos, de lettres, d'un caméscope et de deux oreilles. Selon vos investigations, vous pouvez soit porter vos preuves à la police, soit tenter de sauver la personne qui va être assassinée en lui envoyant des documents justifiant qu'elle court un grand danger. C'est rigolo comme tout, même si la durée de vie laisse à désirer. Entièrement basé sur de la vidéo, le concept de ce jeu est très original. Même si les scènes vidéos ne sont pas aussi bonne que sur CD-I, le résultat reste très acceptable et la vitesse d'affichage correcte. Seul défaut du produit : l'anglais. A moins de maîtriser un tant soit peu cette langue, vous n'allez rien comprendre à ce qui se trame, ou presque. Le jeu étant en cours de traduction, nous attendrons la version francisée avant d'en effectuer le test.

EDITEUR : *Interplay*
DISTRIBUTEUR : *Ubi Soft*
TEL : *(1) 48 18 50 00*





Voici un récapitulatif de tous les jeux

ALADDIN

TEST Page 140 | PC



PLATES-FORMES

EDITEUR : VIRGIN/DISNEY SOFTWARE
DISTRIB. : VIRGIN (1) 53.68.10.10
CONFIG MINI : 386OX AVEC CARTE VIDÉO RAPIDE
CONFIG RECOMMANDÉE : 486 DX33

TECHNIQUE 80 | INTERET 85

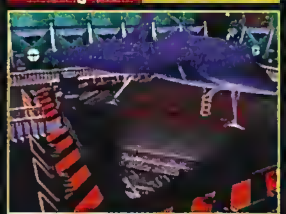
CONCLUSION
Graphiquement en deçà des productions PC classiques, Aladdin se rachète grâce à son animation des plus étonnante. Un très bon jeu de plates-formes.

UP
- Animation des sprites
- Taille des niveaux
- La vivacité de l'action.

DOWN
- le graphisme

CYBERIA

TEST Page 118 | PC CD-ROM



FILM INTERACTIF

EDITEUR : INTERPLAY
DISTRIBUTEUR : UBI SOFT
TELEPHONE : (1) 48.18.50.00
NOTICE VF, 1 JOUEUR, CONFIG. MINIMUM : 486 SX, LECTEUR CD DOUBLE VITESSE, CONFIG. RECOMMANDÉE : 486 DX2, VGA LOCAL BUS

TECHNIQUE 90 | INTERET 79

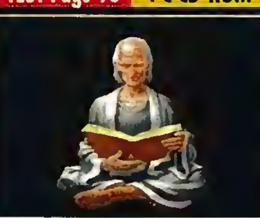
CONCLUSION
L'une des plus belles réalisations disponibles, à base d'images de synthèse.

UP
. Le graphisme
. L'animation
. La bande-son

DOWN
. La durée de vie

DEATH GATE

TEST Page 98 | PC CD-ROM



AVENTURE

EDITEUR : LEGEND
TEL :(19) 44/081.877.02.00
NOTICE : ANGLAIS
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONFIG : 386, 4 MO, CD-ROM DOUBLE VITESSE, ÉCRAN SVGA

TECHNIQUE 67 | INTERET 40

CONCLUSION
Un excellent jeu, mais qui se limitera à un certain public en raison de sa difficulté et de sa langue. Mais que les autres n'hésitent pas.

UP
- Graphisme magnifique.
- Humour
- Complexité du scénario.

DOWN
- Tout en anglais.
- Presque pas d'animations.

DEFENDER OF THE EMPIRE

TEST Page 129 | PC



SCENARII-DISK

EDITEUR: LUCASARTS
DISTRIBUTEUR: UBI SOFT
TÉLÉPHONE: (1) 48.18.50.00
NOTICE VF, NÉCESSITE LA PRÉSENCE DU JEU TIE FIGHTER

TECHNIQUE 70 | INTERET 85

CONCLUSION
D'un niveau de difficulté corsé, Defender of the Empire propose, qui plus est, un bon paquet de nouvelles missions. Les amateurs seront comblés.

UP
. Le nombre et la qualité des missions
. Quatre nouveaux combats

DOWN
. Pas d'amélioration technique
. On aurait aimé plus de nouveaux vaisseaux.

EARTHSIEGE METALTECH

TEST Page 84 | PC CD-ROM



ARCADE/STRATEGIE

EDITEUR : DYNAMIX
DISTRIBUTEUR : COCKTEL VISION
TEL : (1) 46.01.46.00.
NOTICE : VF
CONFIG : 386 DX 33, 4 MO

TECHNIQUE 83 | INTERET 83

CONCLUSION
Si vous aimez légèrement ce genre de soft, vous adorerez Earthsiege. Plus inspiré de X-Wing que de Battledrome, les concepteurs s'en sont donnés à cœur joie pour notre plus grand plaisir.

UP
- Graphisme, sons et animations..
- Lesstratégies sur la même mission
- La diversité des missions.

DOWN
Les lasers, pas très beaux.

FORTRESS of Dr RADIAKI

TEST Page 74 | PC CD-ROM



DOOM SIMULATOR

EDITEUR : MERIT STUDIOS
NOTICE : ANGLAIS, 1 JOUEUR,
CONFIG : 386 À 33 MHZ
DISPO SUR PC ET PC CD-ROM

TECHNIQUE 70 | INTERET 72

CONCLUSION
Tout est moyen dans ce soft. Pas de grandes innovations et quelques erreurs qui font que la jouabilité en pâtit sévèrement. Cela dit, il reste agréable à jouer.

UP
- La grandeur des différents niveaux

DOWN
- La carte
- C'est une pâle copie de Doom

HAMMER OF THE GODS

TEST Page 106 | PC CD-ROM



STRATEGIE/CONQUETE

EDITEUR : NEW WORLD COMPUTING
DISTRIBUTEUR : PPS
TÉLÉPHONE : (1) 43.59.47.47
NOTICE ANGLAIS, 4 JOUEURS, (CONFIG)
386 DX 33, 4 MO RAM, LECTEUR CD DOUBLE VITESSE

TECHNIQUE 80 | INTERET 84

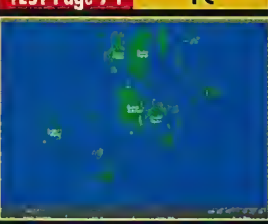
CONCLUSION
HOG est un bon jeu de conquête/stratégie. L'univers des Vikings, le SVGA et les combats en manuel sont des atouts de poids en faveur de ce challenger de l'inégalable Warlords2.

UP
- graphismes en SVGA
- Phase de combat.

DOWN
- Manque de créaturess.

KA 50 HOKUM

TEST Page 74 | PC



SIMULATION/ARCADE

EDITEUR : VIRGIN
TÉLÉPHONE : (1) 53.68.10.10
NOTICE EN FRANÇAIS, 1 OU 2 JOUEURS PAR MODEM OU CABLE, 486DX33.

TECHNIQUE 75 | INTERET 60

CONCLUSION
Hokum est un soft honnêtement programmé. Tout n'est pas à jeter, loin de là, mais il manque de punch pour s'imposer dans un genre où on attend soit une simulation très poussée, soit beaucoup d'action et d'émotions.

UP
- Carte détaillée
- Nombreuses vues et options

DOWN
- 3D un peu terne
- Les objectif des missions peu clair.
- Décor peu variés.

LE ROI LION

TEST Page 66 | PC



PLATES-FORMES

EDITEUR : VIRGIN
DISTRIBUTEUR : VIRGIN
TÉLÉPHONE : (1) 53.68.10.10
NOTICE : VF
CONFIG MINI: 386 DX 50
PRÉVU SUR : AMIGA

TECHNIQUE 70 | INTERET 85

CONCLUSION
Si vous appréciez les jeux de plates-formes, Lion King devrait vous apporter des satisfactions, mais il demeure inférieur à Aladdin.

UP
- As always, les animations des personnages.
- Certaines des musiques, de toute beauté.

DOWN
- Le scrolling, très saccadé.
- Les décors en seize couleurs !

NASCAR RACING

TEST Page 102 | PC CD-ROM



SIMULATION

EDITEUR : PAPYRUS
DISTRIBUTEUR : VIRGIN
TELEPHONE : (1) 53.68.10.10
NOTICE VF, 1 JOUEUR (2 PAR CABLE)

TECHNIQUE 89 | INTERET 75

CONCLUSION
On s'y croirait. Mais il vaut mieux posséder un volant et des pédales pour que la voiture demeure parfaitement maniable. Quoi qu'il en soit, c'est visuellement magnifique et seule la forme des circuits entraîne quelques reproches.

UP
- Le mode SVGA
- Le ralenti

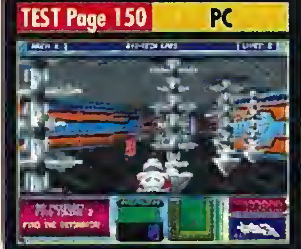
DOWN
- La maniabilité au clavier
L'intérêt même de la compétition.

d'achat

testés ce mois-ci dans Joystick. A vous de choisir.

PLANET STRIKE

TEST Page 150 | PC



ACTION

EDITEUR: APOGEE
DISTRIBUTEUR: LOGITIME
TELEPHONE: (1) 60.19.36.13
NOTICE EN FRANCAIS, 1 JOUEUR,

TECHNIQUE 40 | INTERET 65

CONCLUSION
A moins que vous ne puissiez survivre sans votre dose quotidienne de Wolfenstein 3D, rater Planet Strike ne sera pas un désastre. D'autant plus que 290 F, c'est cher pour un shareware (même pour une version complète).

PROJECT X

TEST Page 100 | PC



SHOOT'EM UP

EDITEUR : TEAM 17
DISTRIBUTEUR : UBI SOFT
TEL : (1) 48.18.50.00
NOTICE : ANGLAIS, 2 JOUEURS
MATOS : 486 SX-25 AVEC 2 MO RECOMMANDE
DISPO SUR AMIGA

TECHNIQUE 75 | INTERET 70

CONCLUSION
Un soft indispensable pour les amateurs de jeux de ce style, qui pourrait en faire accrocher d'autres tant il est bien réalisé.

UP
- Rapidité.
- Nombre de montres et d'armes.

DOWN
- Un jeu d'arcade de plus.
- Sinon, ça va !

RETRIBUTION

TEST Page 134 | PC CD-ROM



SIMULATION/ARCADE

EDITEUR: GREMLIN INTERACTIVE
DISTRIBUTEUR: PPS
TELEPHONE: (1) 43.59.47.47
NOTICE VF, 1 JOUEUR, CONFIG.
MINI : 386DX40, CONFIG.
RECOMMANDEE : 486 DX 33 LOCAL BUS

TECHNIQUE 70 | INTERET 68

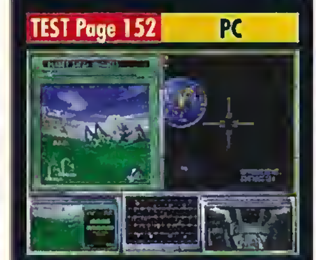
CONCLUSION
Des missions originales, mais une réalisation décevante. Bref, un jeu assez moyen somme toute.

UP
- Les missions
- Les paysages

DOWN
- L'interface
- La maniabilité

SPACE FEDERATION

TEST Page 152 | PC



STRATEGIE

EDITEUR : INTERPLAY
NOTICE EN FRANCAIS, 1 A 2 JOUEURS, 386 DX30, 4 MO DE RAM, 8 MO SUR LE DISQUE DUR, CARTES SON: SOUNDBLASTER,

TECHNIQUE 60 | INTERET 82

CONCLUSION
Captivant, c'est un peu le syndrome de Dune2 où on restait agrippé à son PC tant que la mission n'était pas terminée. Les graphismes et le caractère répétitif du jeu réduisent sa durée de vie.

UP
- Un jeu de conquête spatiale à deux joueurs en temps réel c'est génial

DOWN
- Documentation trop succinte.
- La réalisation graphique n'est pas exceptionnelle

SUPER SKI PRO

TEST Page 68 | PC CD-ROM

SIMULATION

EDITEUR : MICROIDS
DISTRIBUTEUR : MICROIDS
TELEPHONE : (1) 46.32.24.35
NOTICE VF , DE 1 A 4 JOUEURS, CONFIGURATION MINIMUM : 486 SX, 4 MO DE RAM, DISPO SUR PC, TESTE DANS JOY N° 50

TECHNIQUE 85 | INTERET 87

CONCLUSION
Le meilleur jeu de ski disponible à l'heure actuelle. Le mode "multi-joueur" et la nouvelle épreuve ne font que renforcer son intérêt.

UP
- La jouabilité améliorée
- Le mode "multi-joueur"

DOWN
- Graphisme

ULTIMATE BODY BLOWS

TEST Page 56 | PC



BEAT'EM UP

EDITEUR : TEAM 17
DISTRIBUTEUR : UBI SOFT
TELEPHONE : (1) 48.18.50.00
NOTICE VF • 2 JOUEURS SIMULTANES, 20 JOUEURS EN COMPETITION

TECHNIQUE 70 | INTERET 92

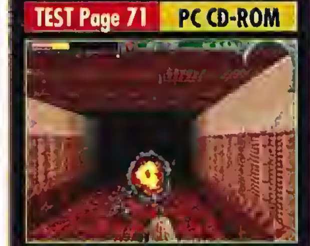
CONCLUSION
UBB est certes moins beau que Rise of the Robots, mais il est bien plus jouable, et surtout possède une durée de vie record. Un bon beat'em up pour s'éclater sans trop se prendre la tête.

UP
- 22 personnages, record battu !
- La simplicité des commandes.
- Le nombre de coups disponibles.

DOWN
- Graphismes

VIRTUOSO

TEST Page 71 | PC CD-ROM



SOUS-DOOM

EDITEUR : ELITE
NOTICE : FRANCAIS, 1 JOUEUR.
CONFIG : 486 DX 33, 4 MO, CD SIMPLE VITESSE

TECHNIQUE 42 | INTERET 15

CONCLUSION
ce jeu restera dans les annales de la médiocrité, d'autant plus que Ryse of the Triad sort bientôt.

WARCRAFT

TEST Page 90 | PC CD-ROM



SIMULATION/STRATEGIE

EDITEUR : UBISOFT
(1) 48.18.50.00
NOTICE VF, 2 JOUEURS, 486 33,
DISPO SUR PC
SIMULATION/STRATÉGIE

TECHNIQUE 78 | INTERET 85

CONCLUSION
Si vous aimez les jeux de stratégie et l'ambiance "Dungeon & Dragons", voilà un produit bien fini qui devrait vous ravir mais on peut déplorer le manque de finesse dans la gestion des hommes et du matériel.

UP
- L'ambiance
- Les sons
- Les scènes non interactives
- Le mode "deux joueurs"
- L'interface

DOWN
- Graphisme parfois tristounet

WING COMMANDER III

TEST Page 56 | PC CD-ROM



ACTION

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
(16) 72.17.07.83
NOTICE VF, 1 JOUEURS, 486 66 VLB
CD DOUBLE VITESSE.

TECHNIQUE 70 | INTERET 80

CONCLUSION
Avec un DX 33, vous allez bénéficier d'une excellente suite de Wing Commander 2. Avec une config plus musclée, d'un jeu sublime qui vous permettra de vous immerger dans un univers digne de "La guerre des étoiles".

UP
- La mise en scène
- Le jeu d'acteur
- La B.O.
- Le sous-titrage
- Le S-VGA

DOWN
- Un peu facile
- Gros plans vidéo sales.

WOLF

TEST Page 110 | PC CD-ROM



SIMULATION

EDITEUR : SANCTUARY WOOD
(1) 41.06.96.70
NOTICE VO, 1 JOUEUR, 486 33,
DISPO SUR PC CD

TECHNIQUE 75 | INTERET 85

CONCLUSION
Passé la première surprise, il est très intéressant de se mettre dans la peau d'un loup. Voilà un jeu très original.

UP
- L'originalité
- L'ambiance
- La base de données

DOWN
- La musique



WOODRUFF

TEST Page 122 — PC CD-ROM



PLATES-FORMES

EDITEUR : COKTEL VISION
(1) 46.01.46.00
NOTICE VF, 1 JOUEUR, 486 33
WINDOWS.
ARCADE/AVENTURE

TECHNIQUE 88 — INTERET 82

CONCLUSION
Woodruff est un jeu rigolo, tant en ce qui concerne le déroulement de l'histoire que les animations. Les spécialistes du genre trouveront peut-être l'interface simplette, mais les autres vont se régaler.

UP
- Les animations
- L'humour
- La bande-son
- L'interface
- La lenteur des accès CD.

DOWN
- le graphisme

WORLD CUP GOLF

TEST Page 130 — PC CD-ROM



GOLF

EDITEUR: US GOLD
DISTRIBUTEUR: US GOLD
TÉLÉPHONE: (1) 41.06.96.70
NOTICE VF, DE 1 À 10 JOUEURS
SELON LE MODE DE JEU
CONFIG MINI. : 386 DX 33, TESTÉ
SUR 486 SX

TECHNIQUE 90 — INTERET 79

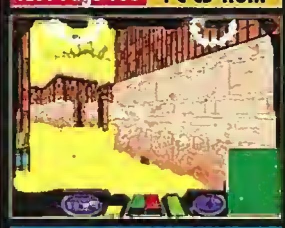
CONCLUSION
Beau mais un peu monotone, le concept mis en œuvre dans World Cup golf n'apporte rien de mieux que les jeux existants.

UP
- La qualité du graphisme
- La multitude de réglage

DOWN
- Un seul parcours pour 2 CD
- Monotone

ZEPHYR

TEST Page 135 — PC CD-ROM



ARCADE

ÉDITEUR : NEW WORLD COMPUTING
DISTRIBUTEUR : PPS
TÉL. : (1) 43.59.47.47.
1 JOUEUR, PENTIUM RECOMMANDÉ
(NON, VOUS NE REVEZ PAS) AVEC 8
MO DE RAM.

TECHNIQUE 67 — INTERET 40

CONCLUSION
Un soft qui aurait pu être original, mais dont la réalisation est déplorable. Malheureusement, c'est très difficile à manier et pas beau du tout.

UP
- Rien

DOWN
- Tout

SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO

TEST Page 62 — 3DO

BEAT THEM UP

EDITEUR : CAPCOM
NOTICE:JAPONAISE OU ANGLAISE
NBRE DE JOUEURS: 2

TECHNIQUE 70 — INTERET 85

CONCLUSION
Le jeu est complètement identique à la version arcade, et de loin bien supérieur aux versions sur console 16 bits. Si le "pari technique" était moins important que pour Samourai Shodown, le contrat est pourtant parfaitement rempli et prouve que, dès son premier jeu, Capcom maîtrise la 3DO.

UP
- La réplique parfaite de la version arcade

DOWN
- Beaucoup plus "sage" que Samourai Shodown
- Où sont passés les stages Bonus ?

SAMURAI SHODOWN

TEST Page 62 — 3DO



BEAT THEM UP

EDITEUR : CRYSTAL DYNAMICS
NOTICE: ANGLAISE
JOUEURS: 2

TECHNIQUE 20 — INTERET 20

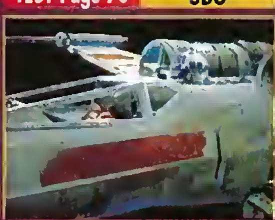
CONCLUSION
Techniquement irréprochable, sauf au niveau des sons qui merdent vraiment énormément. Un achat indispensable, donc, pour les fans de bastan qui ne sont pas trop regardants sur la qualité sonore, ou qui sont carrément sourds.

UP
- Un défi techniquement relevé, les doigts dans le nez.
- L'ambiance "arcade"
- Enfin des jeux "console" sur 3DO.

DOWN
- Les bruitages.

REBEL ASSAULT

TEST Page 70 — 3DO



ARCADE

EDITEUR : LUCASARTS
NBR DE JOUEURS : 1 ; NOTICE : VO ;
DISPONIBLE SUR : PC CD, MAC CD.

TECHNIQUE 60 — INTERET 80

CONCLUSION
Une ambiance réussie, un jeu plaisant, mais une présentation ratée compte tenu de ce qui aurait pu être fait avec la puissance offerte par une 3DO.

UP
- La carte
- C'est une pale copie de Doom

DOWN
- La carte
- C'est une pale copie de Doom

OFF WORLD INTERCEPTOR

TEST Page 116 — 3DO



ARCADE

EDITEUR: CRYSTAL DYNAMICS
VU ET DISPO CHEZ JPF IMPORT (1)
46.24.33.19
NOTICE VO, 1 À 2 JOUEURS

TECHNIQUE 85 — INTERET 40

CONCLUSION
Quel déception ! Off World Interceptor nous prouve encore qu'il ne suffit pas d'être à la hauteur techniquement pour être interessant.

UP
- L'exploitation des capacités de la machine
- Le graphisme
- La présentation

DOWN.
- L'animation est un peu lente
- Mode "deux joueurs" inexploitable
- C'est ultra-fouillis

FIFA INTER. SOCCER

TEST Page 78 — 3DO



SIMULATION DE FOOTBALL

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUTEUR : ELECTRONIC ARTS
TÉLÉPHONE : (16) 72.17.07.83
NOTICE VF
1 À 6 JOUEURS SIMULTANÉS

TECHNIQUE 95 — INTERET 95

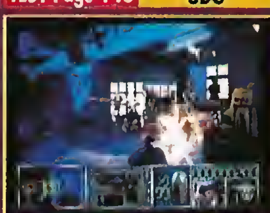
CONCLUSION
Hé, Ho, dans quelle langue il faut vous le dire ? Fifa est LE soft indispensable pour tout amateur de simulation de football, un must absolu !

UP
- Les caméras multiples, l'exhaustivité des mouvements possible, la possibilité de jouer à six, les tonnes de séquences vidéo, et bien d'autres encore...

DOWN
- Franchement, je ne vois pas.

DEMOLITION MAN

TEST Page 143 — 3DO



ARCADE

EDITEUR : VIRGIN
VU ET DISPO CHEZ JPF (1) 46 24 33 19
NOTICE ANGLAISE, 1 JOUEUR

TECHNIQUE 85 — INTERET 40

CONCLUSION
Belle démonstration technique de ce que peut faire une 3DO, Demolition Man manque de cohérence et d'un réel intérêt. Un mélange de Operation Wolf, Street Fighter, Wolfenstein, Road Rash, sans aucune innovation.

UP
- Scènes vidéo
- Sons et bruitages
- Technique maîtrisée

DOWN
- Pas d'idées, pas intéressant
- Trop facile ou trop difficile
- Pourquoi ne pas pouvoir jouer Phoenix contre Spartan?

THE APPRENTICE

TEST Page 96 — CD-I



PLATES-FORMES

EDITEUR : PHILIPS
DISTRIBUTEUR : PHILIPS
TELEPHONE : (1) 47.28.51.00
NOTICE VF, 1 JOUEUR

TECHNIQUE 89 — INTERET 80

CONCLUSION
Difficile ne pas succomber au charme. Le graphisme, la musique, la durée de vie, tous les ingrédients d'un bon jeu de plates-formes sont ici réunis. Le meilleur du genre sur CD-I.

UP
- La jouabilité
- La durée de vie

DOWN
- Super musi-ques mais peu variées

d'achat

MUTANT RAMPAGE

TEST Page 82 | CD-I



ARCADE

EDITEUR : PHILIPS
DISTRIBUTEUR : PHILIPS
TELEPHONE : (1) 47.28.51.00
NOTICE VF, 1 JOUEUR, CARTE FMV

TECHNIQUE 80 | INTERET 86

CONCLUSION
Sa longue durée de vie mêlée à une réalisation très acceptable, fait de Mutant Rampage un très bon jeu d'arcade.

UP
- La durée de vie
- Le graphisme

DOWN
- La taille des sprites
- Pas de mode "deux joueurs".

MAD DOG MC CREE

TEST Page 129 | CD-I



ARCADE

EDITEUR : PHILIPS
DISTRIBUTEUR : PHILIPS
TELEPHONE : (1) 47.28.51.00
NOTICE VF, 1 JOUEUR, DISPO SUR : 3DO, PC CD, CARTE FMV NÉCESSAIRE

TECHNIQUE 80 | INTERET 80

CONCLUSION
La plus belle version disponible et certainement la plus jouable.

UP
- La qualité du film
- La jouabilité anormalement bonne

DOWN
- Tout seul, on s'embête
- Le Schtroumph

LEMMINGS

TEST Page 71 | CD-I



REFLEXION/ACTION

EDITEUR : PHILIPS
DISTRIBUTEUR : PHILIPS
TELEPHONE : (1) 47.28.51.00
NOTICE VF, 1 JOUEUR, DISPO SUR TOUTES LES MACHINES

TECHNIQUE 40 | INTERET 80

CONCLUSION
Les inconditionnels du jeu s'accomoderont de la lenteur. Les autres s'énerveront très vite.

UP
- Le principe du jeu
- Les musiques

DOWN
. La lenteur

EARTH COMMAND

TEST Page 76 | CD-I

EDITEUR : PHILIPS
DISTRIBUTEUR : PHILIPS
TELEPHONE : (1) 47.28.51.00
NOTICE VF, 1 JOUEUR

GEO-POLITIQUE

TECHNIQUE 60 | INTERET 82

CONCLUSION
En français, ce logiciel offre un style nouveau. Graphisme, sons et présentation sont en tous points plus qu'acceptables. Reste qu'il faut aimer la géopolitique.

UP
- La présentation
- Les voix

DOWN
- Une interface un peu déconcertante.

DRAGON'S LAIR

TEST Page 76 | CD-I



ARCADE

EDITEUR : PHILIPS
DISTRIBUTEUR : PHILIPS
TELEPHONE : (1) 47.28.51.00
NOTICE VF , 1 JOUEUR, NÉCESSITE LA CARTE FMV POUR FONCTIONNER
DISPO SUR TOUTE LES MACHINES

TECHNIQUE 50 | INTERET 20

CONCLUSION
A éviter, à moins que vous ne soyez un inconditionnel de la série ou de son dessinateur Dan Bluth.

UP
- Le dessin animé en FMV.

DOWN
- Injouable, même avec la meilleure des volontés.

CANNON FODDER 2

TEST Page 132 | AMIGA



ARCADE

EDITEUR : SENSIBLE SOFTWARE
DISTRIBUTEUR : VIRGIN
TEL : (1) 53.68.10.10.
NOTICE :FRANÇAIS, 1 JOUEUR, DISPONIBLE, PRÉVU SUR PC

TECHNIQUE 70 | INTERET 70

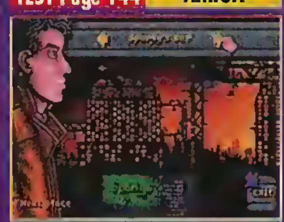
CONCLUSION
Ce soft est très divertissant, mais ressemble beaucoup au premier. En outre, il est réellement très difficile et vous pourrez passer des heures avant d'utiliser le moindre véhicule.

UP
- Rapidité
- Plutôt rigolo dans l'ensemble
- Les nouveaux types de terrain

DOWN
- Accès disquettes
- Difficulté
- Intro pourrie.

DREAMWEB

TEST Page 144 | AMIGA



ROLE

EDITEUR : EMPIRE
DISTRIBUTEUR : UBI SOFT
TELEPHONE : 1 JOUEUR,
ENTIEREMENT FRANCISE : DOC ET JEU. PLACE SUR LE DISQUE DUR : 3,5 MO. DISPONIBLE SUR PC

TECHNIQUE 42 | INTERET 15

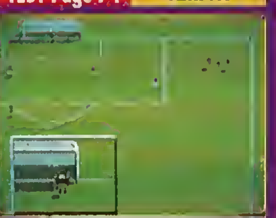
CONCLUSION
Si l'univers étouffant de ce futur de cauchemar ne vous fait pas peur, Dreamweb est un bon jeu d'aventure. Certains lui reprochent néanmoins une durée de vie un peu courte.

UP
- Une atmosphère Cyberpunk très bien rendue
- Une interface simple d'emploi

DOWN
- Pour les spécialistes du jeu d'aventure, on finit Dreamweb plutôt rapidement.

FOOTBALL GLORY

TEST Page 74 | AMIGA



SIMULATION DE MANAGEMENT

EDITEUR : BLACK LEGEND
"NOTICETTE" SUCCINCTE EN FRANCAIS, VRAI MANUEL EN ANGLAIS. PRÉVU SUR PC
1 OU 2 JOUEURS SIMULTANÉMENT, 32 EN TOUT.
DISTRIBUTEUR : UBI SOFT
TEL. : (1) 48.18.50.00
CONFIG : AMIGA 500 AVEC 1,5 MO DE RAM/PRÉVU SUR PC

TECHNIQUE 78 | INTERET 85

CONCLUSION
Sympa à jouer, mais préférez l'original Sensible Soccer, avec l'option management.

KICK OFF III

TEST Page 72 | AMIGA-PC



SIMULATION FOOTBALL

EDITEUR : ANCO GAMES
DISTRIBUTEUR : UBISOFT
TELEPHONE : (1) 48.18.50.00
1 À 2 JOUEURS OU 4 INSCRITS À UNE COMPETITION. CONSEILLÉ : PC 386DX-40

TECHNIQUE AM. 78 | INTERET AM. 83
TECHNIQUE PC 84 | INTERET PC 92

CONCLUSION
es amateurs de foot sont des petits gâtés en ce moment. Ce soft a largement gagné sa place dans leur ludathèque idéale.

UP
- Le menu "discussion avec l'équipe" vous permet de donner des ordres à vos hommes
- Le graphisme

DOWN
- Les fautes sont insuffisament sifflées.

LORD OF THE REALM

TEST Page 143 | AMIGA



SIMULATION ECONOMIQUE

EDITEUR: IMPRESSIONS
DISTRIBUTEUR: UBI SOFT
TELEPHONE: (1) 48 18 50 00
NOTICE VF, 6 JOUEURS, DISPO SUR PC, TESTÉ DANS JOY 54

TECHNIQUE 75 | INTERET 85

CONCLUSION
Excellente synthèse d'un genre qu'on croyait connaître par cœur. Décidément, l'Amiga n'en finit pas de finir et c'est tant mieux !

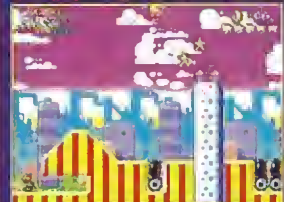
UP
- Le graphisme
- Les options

DOWN
Les mauvais conseils
Le musique

Guide d'achat

MARVIN'S MARVELLOUS ADV.

TEST Page 131 — CD-32



PLATES-FORMES

EDITEUR : 21ST CENTURY ENTERTAINMENT LTD
DISTRIBUTEUR : US GOLD
TEL : (1) 41.06.96.70
NOTICE : FRANÇAIS, 1 JOUEUR,

TECHNIQUE 68 — INTERET 72

CONCLUSION
Un soft bien réalisé, agréable à jouer, mais qui reste sans grande envergure.

UP
- Jouabilité
- Graphismes rigolos.

DOWN
- Des milliers de softs comme celui-ci.

MORTAL KOMBAT 2

TEST Page 146 — AMIGA



ARCADE

EDITEUR : ACCLAIM
NOTICEVF
2 JOUEURS
CONFIG MINI: A 500, 1 MO
PRÉVU SUR PC

TECHNIQUE 40 — INTERET 70

CONCLUSION
Si je devais résumer MK2 en un mot, je dirais sûrement... bof

UP
- Plus de kombattants k'avant.
- Pas de (vraiment) nouvelles idées en vue.

DOWN
- C'est laid, c'est vraiment très laid, ça se boit sans lait.
- Les temps de chargement

POWER DRIVE

TEST Page 114 — AMIGA



ARCADE

EDITEUR: RAGE SOFTWARE
DISTRIBUTEUR: US GOLO
TEL : (1) 41.06.96.70
NOTICE VF, 1 JOUEUR (JUSQU'À 8 EN CHAMPIONNAT), CONFIG. MINI. : 1 MO, TESTÉ DANS JOY N° 55, PRÉVU SUR CD 32

TECHNIQUE 80 — INTERET 89

CONCLUSION
Un super jeu de voiture assez difficile, qui a pour seul défaut de ne pas proposer de mode multi-joueur.

UP
- Les réactions de la voiture
- La durée de vie

DOWN
- La difficulté des phases de maniabilité
- Pas de mode multi-joueur

PREMIER MANAGER 3

TEST Page 88 — AMIGA

SIMULATION DE MANAGEMENT

EDITEUR : GREMLIN INTERACTIVE
DISTRIBUTEUR : PPS
TÉLÉPHONE : (1) 43.59.47.47
NOTICE EN ANGLAIS, 1 OU 2 JOUEURS, PRÉVU SUR AMIGA 1200, PC, CD-ROM.

TECHNIQUE 52 — INTERET 78

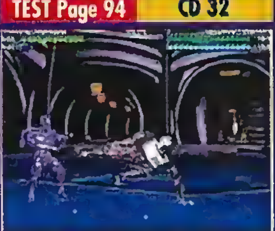
CONCLUSION
Le soft le plus abouti à ce jour en matière de simulation pure de management. Hélas, on a encore négligé les scènes de foot.

UP
- On se prend vraiment pour le manager d'un club de foot !

DOWN
En regardant le match, on n'y croit plus du tout.

RISE OF THE ROBOTS

TEST Page 94 — CD 32



BEAT THEM UP

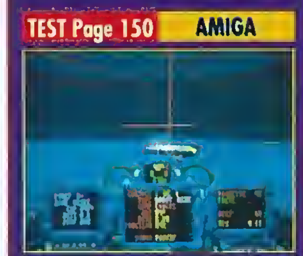
ÉDITEUR : MIRAGE
DISTRIBUTEUR : TIME WARNER
TÉLÉPHONE : (1) 53.67.71.40

TECHNIQUE 85 — INTERET 50

CONCLUSION
Rise of the Robots est assez sympa, mais qualitativement, il reste loin d'Ultimate Body Blows sur CD32 !

SUBWAR 2050

TEST Page 150 — AMIGA



SIMULATION

EDITEUR : MICROPROSE
DISTRIBUTEUR : UBI SOFT
TELEPHONE (1) 48.18.50.00
PREVU SUR CD 32
NBR DE JOUEURS : 1 ; NOTICE : VF ;
DISPONIBLE SUR : PC & PC CD ;
TESTÉ DANS LE JOY N° : 44 & 52

TECHNIQUE 90 — INTERET 90

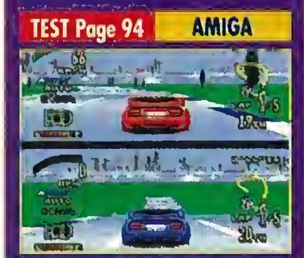
CONCLUSION
Un simulateur original qui profite bien de la machine. A ne manquer sous aucun prétexte.

UP
- L'intérêt des missions
- L'exploitation de la bécane

DOWN
- Pas de mode Multi-joueurs

TOP GEAR 2

TEST Page 94 — AMIGA



ARCADE

EDITEUR : GREMLIN INTERACTIVE
TEL : (1) 43 59 47 47
NOTICE : VF
2 JOUEURS SIMULTANÉS, DISPO SUR CD 32

TECHNIQUE 46 — INTERET 37

CONCLUSION
Dis-moi merci, Pinky, à grand spécialiste de l'Amiga, d'avoir testé ce soft à ta place.

UP
- On peut jouer à deux.

DOWN
- Accès disques.
- Réalisation générale.

TOWER ASSAULT

TEST Page 128 — AMIGA



ARCADE

EDITEUR : TEAM17
DISTRIBUTEUR : UBI SOFT
TÉLÉPHONE : (1) 48 18 50 00
NOTICE VF - 2 JOUEURS
PRÉVU SUR PC / AMIGA

TECHNIQUE 75 — INTERET 88

CONCLUSION
Un shoot'em up plus intelligent que la moyenne, prenant surtout en mode deux joueurs simultanés.

UP
- 50 niveaux gigantesques
- Le mode multi-joueurs.
- La non-linéarité du scénario.

DOWN
- De nouveaux monstres, décors, armes... cela ressemble plus à un très gros data-disk qu'à une réelle suite !

ZEEWOLF

TEST Page 112 — AMIGA

ARCADE

EDITEUR : BINARY ASYLUM
NOTICE : FRANÇAIS, 1JOUEUR

TECHNIQUE 21 — INTERET 32

CONCLUSION
Zeewolf est vraiment un jeu pourri par excellence. Vous ne raterez rien si vous passez à côté, si ce n'est la nostalgie de votre PC.

UP
- Mission assez complexe

DOWN
- Graphisme
- Injouabilité exemplaire.

Amiga

Achat

Dép. 39 Achète Amiga 600, tbe. Tel à David au 84 85 43 20.

Dép. 59 Recherche jeux pour A1200, Ashes of Empire version originale, Ints sur DD, échange possible. Tel à Pascal au 20 12 08 97.

Dép. 92 Achète jeux (série TV Sport : Basket, Boxing, Football). Tel à Lucas au 47 99 44 04 ou 46 07 71 51.

Contact

Dép. 13 Cherche contacts sur A1200/PC pour échange et vends, liste sur demande. Gebleux Jean-Luc "La Respelido" 608 Ch. de Picholiny 13140 Miramas ou tel au 90 58 15 35.

Dép. 24 Echange, vends jeux, utils, démos... A500/1200, réponse assurée, envoyez liste + disquette à C. B. 13 Rue Victor Hugo 24000 Périgueux.

Dép. 29 Cherche contacts avec personnes connaissant ASM pour apprendre ce langage sur A1200 dans le Finistère si possible. Tel à Yves au 98 70 47 70 le soir.

Dép. 30 Débutant sur A1200 cherche contacts sur le Gard (Nimes et alentours). Tel au 66 88 48 32 ou écrire à Serrano Philippe 22 Rue Van Gogh 30600 Vauvert.

Dép. 31 Cherche contacts sur A500 sur jeux de rôles et d'aventure. Maume Christophe 28 Rue J. Chaptal 31400 Toulouse ou tel au 61 20 73 10 après 19 h.

Dép. 33 A500/1200 échange news et oldies. Envoyez disk pour liste à Mounissens 319 Chemin de Pavin 33140 Cadaujac.

Dép. 51 Echange, achète, vends sur 1200 : jeux, utils, réponse assurée. Ecrire à Eric Konstanty 42 Rue d'Haussignemont 51340 Besme.

Dép. 75 Cherche contacts sur Amiga pour échange ou vente à bas prix, cherche aussi DP, débutants bienvenus. Rousseau JM 28/C Rue des Bleuets 75011 Paris.

Dép. 76 Cherche docs en tout genre sur Amiga. Faire offre au 35 86 51 47 à Christophe.

Dép. 84 Cherche contacts sérieux sur A1200, débutants bienvenus, réponse assurée et rapide. Ecrire à Christophe Laurin BP 02 84240 Grambois.

Dép. 94 Echange, achète, vends sur A500/600/1200 jeux, éducatifs et utilitaires, débutants acceptés. Tel à Erwan au 45 94 97 63.

Vente

Dép. 6 Vends ou échange jeux A500/1200 à très bas prix, news. Romero Pascal 27 Rue Amédée 7 06300 Nice ou tel au 93 54 56 86.

Dép. 8 Vends DSS II pour Amiga 500/600/1200 1 Mo recommandé, qualité 8 bits 51 Khz en stéréo, livré avec cordons CD et micro en tbe : 400 Frs. Tel au 24 41 17 07.

Dép. 13 Vends Amiga 2000 + moniteur 1083S + 2ème lecteur + disque dur 120 Mo + nbx logiciels + 3 Mo de Ram : 2500 Frs. Tel à David au 91 77 61 59.

Dép. 19 Vends pour A1200/500, jeux, utils, démos. Ecrire à Conche Gérard 33 Rue André Maurois 19100 Brive.

Dép. 22 Vends 500+, pack Advantage (Worbenc) etc... + Joystick + 90 jeux : 300 Frs + TV neuve 55 cm : 4500 Frs. Tel au 96 44 40 42.

Dép. 26 Vends CD32, 10 jeux : Microcosm, Brutal Football, Nigel Mansell... Tel au 75 31 95 55.

Dép. 31 Vends CD32 + 2 joys + 6 jeux (Microcosm, Bodyblows...) : 1700 Frs, vends TV Brandt (36 cm) : 900 Frs. Tel au 61 49 66 08 à Charles après 17 h.

Dép. 31 Vends jeux et utils originaux Amiga de 50 à 150 Frs et cable minitel 90 Frs, accessoires. Mirouze Olivier 23 Impasse Simone Dutemps 31000 Toulouse ou tel au 61 12 02 11.

Dép. 33 Vends Amiga 500 + 1 Mo + souris + joystick + disks+ boite de rangement, le tout en bon état : 1000 Frs. Tel au 56 02 89 97 après 19 h.

Dép. 33 Vends Amiga 500, 1 Mo, moniteur couleur + 1083S + 100 jeux + joys + souris + tapis + boites de rangement + housses de protection + très nbx docs : 3000 Frs. Tel au 56 58 16 95.

Dép. 34 Vends Amiga 500, ext. 2 Mo, souris, joystick, jeux : 1500 Frs. Tel au 67 21 72 28.

Dép. 42 Vends A1200, DD 40 Mo, Pagesetter 3, moniteur 1083S, jeux (6) : 4500 Frs, A500 1 Mo + 11 jeux : 1600 Frs, CPC 6128 + moniteur + jeux : 1000 Frs. Tel à Yannick au 77 35 75 87.

Dép. 44 Vends jeux Amiga 500 + Drive externe neuf sous garantie : 950 Frs. Tel au 40 82 41 76 à Christian.

Dép. 45 Vends news, oldies, nbx DP, utils à bas prix, contacts sérieux et rapides, liste sur demande. Guilleminot Cyril 165 Rue de l'Ardoux n°68 Bat jupiter 45160 Olivet.

Dép. 54 Vends CD32 avec 5 jeux : 1500 Frs. Tel au 83 36 46 68.

Dép. 54 Vends CD32 avec Pirates Gold, Castles 2, Whale's Voyage, Diggers, Dscar. Tel au 83 36 46 68.

Dép. 54 Vends Amiga 500+ avec moniteur couleur stéréo, 300 disks, manette Arcade, manuels, revues, cables : 3000 Frs. Tel au 83 47 45 27 après 19 h.

Dép. 58 Vends A500, 1 Mo, 2 lecteurs, 3 joys, 300 disks, souris, moniteur couleur... : 3400 Frs. Tel au 86 59 38 67 après 19 h.

Dép. 58 Vends disk dur 80 Mo, avec nappe + DP 900 Frs, vends imprimante Star LC20 avec 3 rubans, neuf : 900 Frs, échange sur A500/1200, envoyez liste à Modoux Jacques Le Bourg 58800 Hery.

Dép. 59 Vends nbx jeux pour CD32 entre 100 et 120 Frs. Tel le soir au 20 15 22 56.

Dép. 62 Vends jeux originaux Amiga : Genesia, Bubba n'Stix, Hired Guns, Ishar 2, Sim City Deluxe, Lord of the Rings... 100 Frs pièce. Tel au 21 38 40 72.

Dép. 62 Vends CD pour CD32 à 100 Frs pièce (tbe) environ 40 CD à vendre. Yann Arsène 2 Impasse de la Poste 62158 L' Arbret ou tel au 21 48 28 29 le soir après 19 h.

Dép. 63 Vends A600, 2 joys, souris, nbx originaux, le tout pour 1500 Frs. Tel au 73 90 87 93 après 18 h.

Dép. 63 Vends jeux A500 1 Mo, de 110 à 140 Frs (Dune 2, Syndicate, Black Crypt, Legend, Battle Isle 93). Tel au 73 80 59 78 le soir.

Dép. 67 Vends A500, 1 Mo, moniteur 1083S, lecteur externe, joys, souris, docs + de 100 jeux, le tout tbe : 2400 Frs. tel au 88 68 95 92 après 18 h.

Dép. 69 Vends A500 + TV 66 cm + imprimante couleur : 2500 Frs et vends A1200 + TV + Telecom : 2500 Frs. Tel au 78 03 58 97.

Dép. 73 Vends jeux A500/1200 à prix intéressant, liste sur demande. Mr Moerenhout Laurent 124 Place St Léger 73000 Chambéry ou tel au 79 85 61 32.

Dép. 75 Vends Amiga 1200 6 Mo, carte accélératrice, disque dur 250 Mo, joystick, nbx jeux et utils, programmes professionnels, le tout en tbe : 6000 Frs. Tel au 43 55 29 63.

Dép. 75 Vends Amiga 500, 1 Mo + disquettes, tbe : 1100 Frs. Tel au 39 62 15 51.

Dép. 77 Vends CD32, 6 jeux : Oscar, Diggers, Ultimate, Body Blows, Microcosm, Dangerous Street, Chaos Engine : 1500 Frs. Tel au 64 38 43 81 à Arnaud de 20 à 22 h.

Dép. 77 Vends A500, extension 2 Mo, 2 joys, nbx jeux, très nbx revues micro : 1000 Frs. Tel à Pascal au 64 80 74 67 le soir après 19 h.

Dép. 82 Vends A500 + extension 512 Ko + moniteur couleur + 3 joys + souris + nbx jeux, liste sur demande : 2500 Frs à débattre. Froment Patrice Chemin de Beline 82200 Moissac.

Dép. 84 Vends jeux originaux sur Amiga : Flashback 150 Frs, Short Gray : 150 Frs, Dune 100 Frs, Hook 100 Frs, Ween 100 Frs, Beholder 1 : 100 Frs, Kyrandia 150 Frs et d'autres. Tel au 90 30 19 45.

Dép. 85 Vends jeux sur A1200/500, contacts sérieux et rapides, réponse contre timbre. Grendi Salim 26 Rue Jacques Cartier 85000 La Roche sur Yon.

Dép. 87 Vends Amiga 500+, 1 Mo, souris, joys, nbx jeux, Switch Rom 1. 3/2.0 état neuf : 999 Frs. Tel à Thierry au 55 79 88 33 de 15 à 20 h.

Dép. 91 Vends A1200 DD 80 Mo, 2ème lecteur, écran stéréo, nbx jeux et utils : 4200 Frs. Tel au 64 90 05 09 à Patrick.

Dép. 91 Vends CD32 avec 8 jeux dont Microcosm, Nigel Mansell, Pinball Fantasies, Sensible Soccer et d'autres : 2000 Frs environ. Tel à Raphaël au 69 24 02 34.

Dép. 91 Vends CD32 + 4 jeux (Oscar, Diggers, U-Body, Microcosm) + Joypad Super CD32 : 1800 Frs à débattre. Tel au 60 75 85 11 après 19 h.

Dép. 93 Vends A1200 + 2 drive + imprimante couleur + joy + 500 disks + disque dur 120 Mo interne + 3 alimentations + digitaliseur audio-video + nbx softs, faire offre au 48 55 56 97.

Dép. 93 Vends jeux et autres sur Amiga 500/600/1200, très bas prix, demandez liste à Turlan Christian 59 Rue de Franceville 93220 Gagny ou tel au 43 88 60 59.

Dép. 93 Vends A500 + lecteur 5 1/4 + 1200 disquettes + extension 1 Mo + joys + souris : 2000 Frs. Tel à Franck au 43 08 15 53.

Dép. 93 Vends jeux Amiga et PC à bas prix. Bajolais Fabrice 25 Avenue des Chèvrefeuilles 93220 Gagny ou tel au 43 28 09 01.

Dép. 93 Vends A500, extension 1 Mo, horloge, cables, alim., moniteur Thomson, 5 boites, 2 pads, 2 souris, tapis, 300 disks (Syndicate, Cannon Fodder, Dune 2, Settlers...) : 2500 Frs. Tel au 43 05 95 90.

Dép. 93 Vends nbx jeux et utils sur tout Amiga à bas prix. Weistuch Alexandre 9 Avenue Gambetta 93170 Bagnolet ou tel au 43 63 13 02 après 17 h.

Dép. 94 Vends CD32 + jeux (Microcosm, UBB, Demo II...) + pad + souris, très bon état pour 1600 Frs. Tel au 49 84 21 47 l'après-midi.

Dép. 94 Vends Amiga 500+, excellent état, 5 jeux au choix : 1300 Frs. Tel au 49 80 03 73.

Dép. 95 Vends Amiga CD32, 15 jeux (Microcosm, Ultimate, Body Blows, Ufo...) : 2000 Frs à débattre. Tel au 30 36 79 63 à Sébastien.

Dép. 95 Vends jeux originaux pour Amiga 1200 (Syndicate, Genesia, Dennis, Oscar, Wordworth, Deluxe Paint, Print MAnager) 150 Frs pièce ou 800 Frs le tout. Tel à Eric au 34 43 57 87.

Dép. 95 Vends jeux sur Amiga : Cannon Fodder, Grand Prix, Beneath, Shadow 3, Zool, Starlord.. cherche éditeur de secteur et mode d'emploi Action Replay 3 : 500 Frs. Tel au 34 69 42 80 le soir.

Dép. 95 Vends Amiga 500+, extension 1 Mo, 60 jeux dont nbx récents, 4 joys, souris, plus très bel écran couleur 1084S : 1900 Frs. Tel au 30 30 16 04.

Atari

Achat

Dép. 44 Recherche Atari 520 STE ou 1040 STE, Mega ST, minimum 1 Mo ram, tbe, prix très convenable, faire offre au 40 43 00 98.

Dép. 62 Achète jeux : Sim City, Architecture 1 et 2 à prix raisonnables. Warret Nicolas 29 Rue du 8 Mai 62143 Angres.

Dép. 78 Achète Rainbow Islands, vends nbx logiciels originaux. Tel au 30 43 51 78.

Dép. 99 Achète pour Atari ST un Megafile 44 amovible de 5"1/4 en bon état : prix à convenir si cartouche en plus. Basso Egidio 126 Rue Vanderick 6180 Courcelles Belgique ou tle au 32 71 45 65 23.

Contact

Dép. 13 Echange nbx jeux ST, écrire à Bono Sébastien 24 Rue de la Bergeronnette 13170 Les Cadeneaux ou tel au 91 96 07 67.

Dép. 50 Echange ou vends nbx titres sur ST : news, utils ou autres docs et soluces, réponse rapide assurée. Tel à Jean-Marc au 33 07 18 71 uniquement le soir.

Dép. 51 Echange, vends, achète jeux, logiciels récents sur MAC et ST, nbx news. Lobster cidex 15 5116 Germaine ou 3615 Joystick Bal : Lobster.

Dép. 59 Cherche contacts sur Atari STE jeux et utilitaires, sérieux et rapides. Envoyez liste à Sébastien Lefebvre 15 Rue de Glarge 59740 Solre-le-Chateau.

Dép. 75 Echange ou vends nbx jeux sur ST, news (Ishar 3, Robinson Requiem). Nibart Hélios 42 Rue de Chaligny 75012 Paris ou tel au 43 73 26 17, réponse assurée et rapide.

Vente

Dép. 3 Vends 1040 STE moniteur couleur, lecteur externe, imprimante, 2 joys, nbx logiciels : 2900 Frs. Tel au 70 05 53 48 après 19 h.

Dép. 13 Vends Atari 520 STE 1 Mo, écran couleur, 2 joys, Trackball, très nbx jeux, imprimante, boites de rangement : 4000 Frs à débattre. Tel au 90 90 54 39.

Dép. 13 Vends Atari 1040 STE, imprimante Citizen 120D+, le Redac3, 20 disks : 2500 Frs à débattre. Tel au 91 93 71 66 après 18 h.

Dép. 13 Vends 520 STF + souris + 1 Joypad + 50 disks + 3 originaux : 1200 Frs. Tel à Aurélien au 91 35 52 82 le soir.

Dép. 37 Vends Atari STF avec imprimante, souris, 2 joysticks, rallonge pour joystick, multiprise souris, 1 Mo et nbx jeux et utilitaires. Tel au 47 26 43 43.

Dép. 62 Vends imprimante laser SLM804 avec toner neuf, ainsi qu'originaux : Calamus, Redact 4, LDW Power et jeux à 50 Frs. Tel à Mr Delecourt au 21 82 91 63 le week-end ou après 19 h.

Dép. 75 Vends Atari STF 1040 + souris + moniteur SM 124 + 2 joys + nbx logiciels et jeux originaux, excellent état : 2000 Frs (+ cable péritel TV). Tel au 42 41 55 42.

Dép. 94 Vends jeux STE à prix bradés, cherche contacts PC. Teigny JF 241 Avenue des Grands Godets 94500 Champigny sur Marne.

Dép. 95 Vends 520 STE + 512 Ko, digitaliseur Vidi ST : 700 Frs. Comino Marco 9 Impasse de la Concorde 95110 Sannois.

Autres

Contact

Dép. 72 Cherche des personnes aimant encore l'Apple 2C pour trouver de vieux jeux de rôles, genre Might et Magic, Ultima, Sorcellerie... Cherche aussi Ultima 6, Might et Magic 3, Wizardry 5 et 6 sur A500, et Ultima 2, Might et Magic 1 et 2, Bard's Tale sur Apple 2C. Fred Roques au 43 77 03 31.

Vente

Dép. 59 Vends pour Alice 90, nbx logiciels à bas prix. Contactez Etienne Michel 252 Rue de la Liberté 59600 Maubeuge.

Dép. 59 Vends jeux 3DO : 200 Frs, vends Amiga 1200 + moniteur couleur + 100 disks : 1800 Frs. Tel au 20 01 73 50 à Gaëtan.

Dép. 75 Vends 3DO NTSC + 15 jeux + pistolet + trascodeur Pal/NTSC, prix à débattre. Tel au 43 49 06 26 après 18 h jusqu'à 23 h à Stéphane.

Dép. 77 Vends disquettes vierges Verbatim HD 40 Frs les 10, DD 30 Frs les 10. Tel à Jérôme Prin au 60 04 34 60.

Dép. 77 Vends moniteur Thomson couleur 50/60 Hz : 500 Frs. Tel à Florian au 64 05 38 39 après 18 h.

Dép. 91 Vends carte vidéo Orchid Pro 2 S ISA : 400 Frs. Tel au 60 75 72 24 à Gildas.

Dép. 92 Vends pads 3DO : 200 Frs frais de port compris + jeux : Crash N Burn 150 Frs... etc... pour plus d'informations. Tel à David au 47 95 00 36 après 20 h.

Dép. 94 Vends CDI Philips, 2ème joystick, jeux : Tennis, Kether, Asterix, sous garantie : 2900 Frs. Tel au 46 68 75 71.

Cpc

Dép. 67 Vends Amstrad CPC 464, Amstrad disquette + 250 jeux + écran + accessoires + Nintendo + 30 jeux + accessoires + coffres de rangement, le tout pour 5000 Frs. Weber Klaus 1 Rue Paul Claudel 67200 Strasbourg ou tel au 88 29 85 14.

Dép. 94 Vends CPC 6128 + 50 jeux 3 cartouches de jeux + disquettes vierges + 1 joystick : le tout 2000 Frs (15 compilations = 50 Frs chacune). Tel au 42 37 81 23.

Pc

Achat

Dép. 45 Achète jeux originaux PC, vends CD32 + jeux : 1000 Frs. Munier JM 62 Route de Blois 45740 Lailly ou tel au 38 44 73 16.

Dép. 71 Achète softs pour PC (jeux, utils..), envoyez vos listes à Kazarian Jean-Pierre Résidence Le Septentrion 18 Avenue P. Nugues 71100 Chalon sur Saone.

Dép. 73 Achète matériel PC à bas prix (Streamer, CD-Rom, carte vidéo, controleur... + jeux CD) étudie toute proposition , cherche contacts PC. Benoit Cyril au 79 33 78 65.

Contact

Dép. 1 Cherche contacts sur PC pour échanges de programmes, utils et trucs, réponses assurées. Mr Marc Perrot 19 Rue A. Mas 01000 Bourg en Bresse ou tel au 74 21 95 19.

Dép. 3 Cherche contacts sur PC pour échanges de jeux et utils, envoyez liste, réponse assurée, cherche possesseur Streamer. Zoghlami Chemin du Bouzol Apt 51 Bat C2 03800 Gannat.

Dép. 21 Contacts sur PC, PG Pascal, Foxpro, échange Sharewares, news. Tel au 80 45 20 37 ou écrire à Thierry Gonnet 55 Rue G. Brassens 21000 Dijon.

Dép. 21 Cherche contacts sérieux sur PC (région uniquement). Tel au 80 74 12 38 à Gérard.

Dép. 27 Nouveautés PC : abos streamers, recherche contacts sur CD-Rom, débutants bienvenus, réponse assurée et rapide. Ecrire à Pekar Chris 21 rue Saint-Martin 27950 Saint-Marcel.

Dép. 30 Cherche contacts PC pour échanges jeux, utils, démos, programmation (Turbo Pascal et ASM). Ecrire à Leger Pascal 3 chemin St Bonnet 30210 Ledenon.

Dép. 34 Echange conviviaux PC avec démos, bandes CD-Rom, utils, news, exit amateurs. Tel à Stéphane au 68 27 33 54 le week-end et le 67 61 04 45.

Dép. 37 Echange jeux, utils, sur PC et vends jeux sur A1200, débutants bienvenus. Brault Anthony 13 Mail David d'Angers Appt 132 37000 Tours ou tel au 47 38 46 67.

Dép. 37 Cherche contacts sur PC, durable et rapide pour échange jeux et utilitaires. cire à Michel Mallin La Messandière 37250 Veigne.

Dép. 40 Cherche contacts sur PC jeux, utils, CD-Rom et disks. A. Sebirou Avenue de la Bécasse 40150 Soorts-Hossegor ou tel au 58 41 71 03.

Dép. 42 Cherche contacts sérieux sur A1200 pour échanges news, images, mangas... envoyez liste à Philippe Thévenet, Les Dolomites, Le Plat Haut, 42390 Villars.

Dép. 42 Cherche contacts sur PC et Amiga, envoyez vos listes à Xavier Mottet 12 Allée J. Offenbach 42000 St Etienne.

Dép. 44 Vends jeux PC à bas prix, possibilité d'achat ou échanges. Tel à Nicolas Duteil au 40 56 48 60 10 Place de l'Eglise 44260 Malville.

Dép. 54 Cherche contacts avec personnes sérieuses sur dept. 54 et 57, échange jeux et utils. Tel au 83 81 49 64 et demander Eric à Pont à Mousson de 11 à 22 h.

Dép. 54 Cherche contacts PC sur Nancy et son agglo. Tel à Maxime au 83 56 45 06.

Dép. 57 Echange, vends, achète jeux et utils sur Pc à bas prix, achète Dune 1 sur CD-Rom, pas sérieux s'abstenir. Kolodzieski Pascal 10E Rue de Strasbourg 57150 Creutzwald.

Dép. 57 Cherche contacts sur PC pour échanges news, possède Streamer, envoyez liste à Viriot Frédéric 9 Rue du Charrau 57140 Norroy le Veneur.

Dép. 59 Cherche contacts sérieux et rapides sur PC, possède news, envoyez liste à Gamelin Carole 2 Rue du Marché 59000 Lille.

Dép. 59 Recherche contacts sympas sur PC 486 sur la métropole lilloise. Tel à Yannick au 20 94 43 42 après 17 h 30.

Dép. 62 Recherche contacts rapides et sérieux (possède news). Envoyez liste à Wittek Cédric 327 Rue Alfred de Musset 62700 Bruay La Buissière.

Dép. 62 Cherche contacts sur PC, sérieux et rapides. Ecrire à Briffaut Arnauld 231 Rue des Potiers 62700 Bruay La Buissière.

Dép. 62 Cherche contacts sur PC, possède nombreuses news, envoyez liste à Gamelin Philippe 370 Rue Léon Blum 62122 La Beuvrière.

Dép. 62 Cherche contacts rapides et sérieux sur PC et PC CD-Rom, possède news. Langlet Rudy 22 rue des Saules 62700 Bruay La Buissière ou tel au 21 53 23 50.

Dép. 63 Achète ou échange CD-Rom pour PC de tout style. Mr Carbo 18 Rue Louis Dalmas 63200 Mozac.

Dép. 63 Vends ou échange jeux PC et PC CD possède news Doom 2, Fifa, Tie Fighter, 7 Guest... à moins de 350 Frs. Tel au 73 25 28 28 à Cédric.

Dép. 67 Echange news sur PC. Hammer JP 15 rue Tarade 67000 Strasbourg ou tel au 88 61 33 45.

Dép. 75 Cherche contacts sur Paris et RP pour échanges de jeux et utils. Tel à Jean-Marc au 45 86 67 22.

Dép. 77 Club PC-CD : toutes les news, pas de caution, 60 Frs port inclus, 1er échange gratuit. Contactez Manu Conscience 20 Rue de Lourdeau 77310 Pringy ou tel au 60 65 40 78.

Dép. 77 Echange sur PC modules : 53M, démos, jeux, news, possède de streamer. Kert Franz 12 Avenue des Jacinthes 77340 Pontault Combault ou tel au 64 40 69 48.

Dép. 77 Toutes les news PC CD-Rom à 50 Frs (frais de port inclus), infos contre 2 timbres. Club Eco-CD 152 Rue de By 77810 Thomery.

Dép. 86 Cherche contacts PC, envoyez listes, envois fanzines "Zoom" n°1 contre 4 timbres. Baudet Joachim Les Cours 86120 Beuxes. Recherche Clubs et Association, recherche Fanzines pour achat ou collaboration, cours ASM.

Dép. 93 Echange ou vends jeux et matériel PC. Christophe au 48 54 25 41 ou écrire à Gaily Christophe 6 Allée des Myosotis 93110 Rosny sous Bois.

Dép. 93 Echange, vends news à bas prix. Tel à Olivier au 43 81 16 76 à Paris et alentours uniquement.

Dép. 99 Cherche contacts sur PC. Matthys Jan BP 185 8400 Ostende Belgique.

Vente

Dép. 1 Vends jeux PC : 200 Frs l'un ou 300 Frs les 2 : Microcosm CD, Inca CD, TFX, Pacific Strike, Settlers, Outpost, Subwar 2050, Sim City 2000... Tel le soir au 74 67 90 66.

Dép. 1 Vends jeux PC. Rozier Anthony 24 Petit Chemin des Planches 01600 Trevoux ou tel au 74 00 27 27.

Dép. 6 Vends jeux PC et cherche contacts passionnés d'images de synthèse. Pedreno Didier 8 Avenue de la Lodola 06190 Roquebrune.

Dép. 7 Vends jeux PC à bas prix. Antoine Grosclaude 41 Rue de la Republique 07130 St Peray ou tel au 75 40 52 45.

Dép. 13 Vends écrans mono 250 Frs et couleur 700 Frs, vends floppy 5"1/4 à 250 Frs, et floppy 3'1/2 : 350 Frs, vends DD et Modem à débattre. Tel après 20 h au 42 03 65 95 à Philippe.

Dép. 13 Vends 486 SX 25 4 Mo, SVGA 14", carte SVGA 512 Ko, DD 85 Mo, Dos, Windows, Works : 4500 Frs. Tel au 42 87 14 19.

Dép. 19 Vends pour PC jeux et utilitaires. Conche Gérard 33 Rue André Maurois 19100 Brive.

Dép. 21 Vends SB Pro 2 : 350 Frs, DD 60 Mo : 300 Frs, carte graphique 512 Ko 1024 x 768 : 250 Frs, processeur 486-33 : 450 Frs. Tel à Alexandre au 80 62 54 08.

Dép. 24 Vends Ultima 8 + Speach Pack, Genesia, Goal, Indy 4, Croisière pour un Cadavre, Clash of Steel, Global Conquest. Tel au 53 54 17 08 HB ou 53 09 23 10.

Dép. 25 Vends original de Genesia 100 Frs, vends numéro de 1 à 54 de Joystick de 10 à 20 Frs selon nombre demandé. Monnet Steve Les Fontenelles 25210 Le Russey.

Dép. 31 Vends PC 486 DX 2 66 8 Mega Ram, 420 DD, carte SVGA, carte son 250 Mo de logiciel en cadeau, souris, pads... : prix de base 9500 Frs, 4 Mo Ram. Tel au 61 30 32 56 HR.

Dép. 31 Vends Hewlett-Packard 486/500, Ram 16 Mo, DD 250 Mo, vidéo 1 Mo, SVGA couleur, SB Pro, imprimante Deskjet Plus HP : 11000 Frs. Tel au 62 17 87 44.

Dép. 31 Vends carte 386 SX 33 à 250 Frs, vends carte Adlib 100 Frs, vends CPC 6128 avec 2 lecteurs 3" et 5", nbx jeux, revues, interface au prix de 2400 Frs. TEl au 61 09 83 91.

Dép. 33 Vends originaux : Ultima 8 VF : 170 Frs, Indy Car : 150 Frs, ou les 2 : 300 Frs. Tel au 57 64 73 07.

Dép. 35 Vends 486 DX 50, 4 Mo Ram, DD 245 Mo, Vidéo 1 Mo SVGA 14", souris, SB Pro Deluxe ED, très nbx logiciels (garantie 4 ans) : 8000 Frs. Tel au 99 57 69 80.

Dép. 35 Vends Pacific Strike, Field of Glory, F15 Strike 3 : 120 Frs chaque, vends ou échange nbx softs à bas prix. Tel à Jean-Yves au 99 50 99 88.

Dép. 37 Vends news sur PC et Amiga. Envoyez disk pour liste à Balle C. BP3 37530 Nazelles-Negron.

Dép. 37 Vends PC 486 DX 2 66 VLB 4 Mo Ram, DD 250 Mo, écran SVGA 14", carte SB Pro, logiciels : 7000 Frs. Tel au 47 28 24 02.

Dép. 42 Vends originaux PC : Myst CD 150 Frs, Prince of Persia 2 : 150 Frs, Megarace CD 60 Frs, Doom Shareware 30 Frs. Tel le week-end au 77 33 05 98.

Dép. 44 Vends jeux PC + matos à prix cool. Nicolas Duteil 10 Place de l'Eglise 44260 Malville ou tel au 40 56 48 60, liste sur demande.

Dép. 44 Vends jeux PC et CD-Rom, recherche contacts Streamer. Sixte Christian 19 Rue de Lorraine 44210 Pornic ou tel au 40 82 41 76.

Dép. 45 Vends co-processeur 387 DX 40 : 300 Frs, jeux Pinball Dream version 1 : 100 Frs. Tel à Franck au 38 97 61 83 répondeur.

Dép. 50 Vends PC 486 DX 33, 4 Mo Intel, DD 340 Mo Conner, 3"1/2 et 5"1/4, écran 14" SVGA, carte Sound Blaster Pro 2, CD-Rom Panasonic double vitesse, nbx logiciels. Tel au 33 01 02 49.

Dép. 52 Vends pour PC Co-Processeur Arithmetique 3C87- marque IIT très bon état : 250 Frs. Fuchs Hervé 1 Rue des François 52100 St Dizier ou el au 25 05 00 60.

Dép. 57 Vends PC 386 DX 33, DD 120 Mo, SVGA Paradise écran 14", Cordata SVGA NE carte Soundblaster Pro2, lecteur 3"1/2 et 5"1/4, 4 Mo Ram : 4200 Frs. Tel au 87 03 51 67.

Dép. 57 Vends PC 486 DX 33, 4 Mo, DD 170, 2 lecteurs, SB Pro 2, souris, clavier, joystick etc... vends Streamer Iomega 250 Mo, valeur 1200 Frs vendu 800 Frs. Tel à Régis au 87 09 51 40.

Dép. 59 Vends CD-Rom Ecstatica, Gabriel Knight, Wolf Pack, et sur disk : Hand of Fate, 1942, Pacific Air War, Sea Wolf de 150 à 250 Frs. Tel à Paul au 20 37 31 51.

Dép. 59 Vends PC Kenitec 386 DX 33, 4 Mo Ram, DD 160 Mo, écran 14", Sound Blaster Pro 2, Dos 6.2, Windows 3.1 3500 Frs. Bal Gregory 6 Allée des Chataigners 59115 Leers.

Dép. 60 Vends carte mère 386 DX 40, copro, 4 Mo, cartes Cirrus, I/O, DD 85 Mo : 1500 Frs ou ordinateur complet sans Display : 2500 Frs. Tel au 44 60 63 21.

Dép. 62 Vends PC 386 SX 16 5 Mo Ram + 40 Mo DD + carte son + lecteur 3"1/2 et 5"1/4 + 2 souris : 4000 Frs. Tel au 21 96 19 97.

Dép. 67 Vends jeux PC et CD récents : Armored Fist, System Shock, Setlers, Theath of Death, Ecstatica, Red Hell, Megarace, Lamborghini, Syndicate, 7th Guest et autres. Tel à Vincent au 88 74 52 37.

Dép. 68 Vends jeux PC 3"1/2 originaux : Genesia, Cannon Fodder, Robinson's Requiem 150 Frs port compris. Tel au 89 37 90 86 après 18 h.

Dép. 69 Vends jeux PC : Flashback, Indycar, Fields of Glory, Privateer : 150 Frs pièce. Tel au 78 60 20 51.

Dép. 69 Vends lecteur CD-Rom pour Compaq : 1500 Frs. Tel à Guillaume au 78 20 23 28 pour plus de renseignements après 18 h.

Dép. 69 Vends nbx Shareware PC : démos, jeux, utils, sons, fontes... Catalogue sur demande à Chirol Ludovic 19 Avenue E. Aynard 69130 Ecully.

Dép. 70 Vends PC 386 SX 16, 1 Mo Ram, DD 56 Mo, écran VGA 14", utils, jeux : 4000 Frs (ne vend pas par correspondance). Tel au 84 65 35 36 après 17 h.

Dép. 70 Vends, échanges jeux sur PC, prix sympas, liste contre 1 timbre à Fanet Nicolas Rue des Canes 70100 Autrey Les Gray, vends aussi carte son 350 Fcs et anciens mags.

Dép. 70 Vends 486 DLC 33, 4 Mo de Ram, DD 210 Mo, écran, vidéo SVGA 1 Mo, lecteur 3"1/2, souris, nbx jeux et utilitaires : 6000 Frs. Tel à Fabien au 84 49 22 85.

Dép. 71 Vends PC Compaq 386 SX 25, DD 80 Mo, carte son : Sound Blaster, VGA 14" : 5000 Frs à débattre avec Windows, Amipro, Excel, Access, PC Tools, Turbo Pascal. Tel au 85 74 81 80.

Dép. 72 Vends jeux PC. Piron Frédéric 189 Bd Petite Vitesse 72200 La Flèche ou tel au 43 94 26 85.

Dép. 74 Vends logiciels PC et Amiga à bas prix. Bajolais Fabrice 13 Rue de la Charamonte 74600 Seynod ou tel au 50 52 15 97.

Dép. 75 Vends carte mère 256 Ko, 3 VLB, CPU 486 DX2 66 + ventilateur + controleur IDE VLB + carte vidéo Cirrus 1 Mo de Ram : 2500 Frs, vends carte son Pro Audio 16. Tel au 45 26 99 42.

Dép. 75 Vends PC 386, 486 et MAC à des prix intéressants, scanner Trust 3311 neuf à 500 Frs. Tel à Eric au 43 66 70 22 vers 20 h.

Dép. 75 Vends Amstrad PC 1640, écran couleur, D 20 Mo, imprimante NEC P6, jeux, utils, meuble, le tout pour 3000 Frs, possibilité de vente séparée. Tel à Seb au 43 70 02 57.

Dép. 77 Vends carte mère 386 SX 25, CPU 0 Ram : 250 Frs, carte controleur ISA 2FD 2HD 2S 1//, 1 jeu : 60 Frs, SVGA Trident 512 Ko ISA : 160 Frs. Tel au 60 26 24 00.

Dép. 77 Vends jeux PC : TFX 140 Frs, Wing Commander 2 : 80 Frs, imprimante Citizen 124D : 700 Frs. Tel à Olivier au 64 35 08 81 après 19 h.

Dép. 77 Vends OS/2 2.1 Edition Speciale CD-rom, neuf avec licence, non déballé, version complète, fourni avec de nbx démos : 790 Frs. Tel au 45 86 20 09 en soirée.

Dép. 78 Vends PC 486 DX 33, 4 Mo Ram, VGA 1 Mo,moniteur SVGa 14", DD 120 Mo, souris : 5500 Frs. Tel au 40 40 09 60.

Dép. 78 Vends originaux disquettes à moitié prix : Strike + toutes ses extensions, Pacific Strike, Privateer + extensions, WC Academy. Tel vers 19 h au 30 50 14 57.

Dép. 80 Vends jeux PC à bas prix : CD Magic Carpet : 400 Frs avec port. Cuvillier Alex 27 Rue Lematre 80000 Amiens ou de 19 à 20 h au 22 45 35 37.

Dép. 80 Vends 286 Kenitec VGA couleur 3"1/2, DD 120 Mo, Sound Blaster, nbx logiciels bureau, jeux... 2500 Frs. Tel au 22 78 14 92 entre 19 et 20 h.

Dép. 82 Vends nbx CD (utils, images, XX, sons) dont Doom, utils et tout ce qui existe pour Doom avec 200 Mo de nouveaux niveaux, bas prix. Tel à Christophe au 63 65 57 60 après 19 h.

Dép. 82 Vends jeux disk et CD à prix cool. Dugas Bruno Faubourg d'Auriac 82110 Lauzerte.

Dép. 82 Vends jeux PC. Valette Arnaud 988 Avenue de Montech 8200 Montauban.

Dép. 84 Vends jeux originaux sur PC CD-Rom : Kyrandia 2, Outpost, Alone 2, Lands of Lore, Beholder 3 : 250 Frs. Tel au 90 30 19 45.

Dép. 89 Vends PC 3286 Amstrad VGA disque dur 40 Mo, carte Sound Adlib, logiciel : 2000 Frs, vends Amiga 500 1 Mo, joystick, logiciel : 1000 Frs. Tel au 94 23 02 47 sur Toulon.

Dép. 89 Vends jeux PC CD-Rom entre 150 et 200 Frs : Rebel Assault, Megarace, Myst. Tel au 86 51 61 07.

Dép. 89 Vends nbx jeux PC (news et oldies) à un prix très intéressant. Munoz José BP 3 89010 Auxerre.

Dép. 91 Vends jeux originaux à bas prix, disk et CD : Dark Legions, Tornado, Rebel Assault, Ecstatica... Tel à Romain au 69 84 84 01.

Dép. 91 Vends Pc 486 SX 25, 4 Mo Ram, DD 80 Mo, VGA, carte son SB, jeux, joysticks, souris : 5500 Frs. Tel le soir à Guillaume au 60 84 25 97.

Dép. 91 Vends disque dur IDE Western Digital Caviar 420 Mo + jeux Chaos Engine, Lod Runner. Tel au 64 94 54 16.

Dép. 92 Vends imprimante Citizen 120D, tbe avec cable : 300 Frs. Tel au 43 33 22 05, laisser message si absent.

Dép. 93 Vends jeux PC à bas prix. Ecrire à Martin Guillaume 44 Bd Felix Faure 93300 Aubervilliers ou tel au 48 39 14 52.

Dép. 93 Vends jeux PC et Amiga. Ecrire à Caeyman JN 21 Bd du Mont d'Est 93160 Noisy le Grand ou tel au 43 03 74 12.

Dép. 93 Vends jeux originaux PC : Alone in the Dark 1 et 2, Lands of Lore, Kyrandia, XWing... 90 Frs pièce, 1 manette Flightstick 100 Frs, 1 souris neuve 50 Frs. Tel au 48 54 66 40 après 20 h.

Dép. 93 Vends IBM PS/1 486 DX 33, 4 Mo, DD 170 Mo, SVGA 1 Mo, SB Pro, CD-Rom double vitesse, filtre écran, jeux, logiciels : 7000 Frs. Tel au 48 40 15 32 à Regis.

Dép. 93 Vends jeux PC à bas prix. Ecrire à Raphaël Gonzalez 12 Impasse du Buisson 93300 Aubervilliers ou tel au 48 34 86 95.

Dép. 94 Vends 486 Dx 50 8 Mo Ram, DD 320 Mo, carte son SBPro, carte vidéo Paradise 1 Mo, écran 14" SVGA, souris, clavier. Tel au 49 69 08 69, prix à débattre.

Dép. 94 Vends Amstrad PC 286, carte SVGA, Paradise écran N & B, HD 20 Mo : 1100 Frs, carte mère 286 + boite tour + lecteur 3"1/2 + controleur HD + modem Kortex + carte Joy 1000 Frs, vente séparée. Tel au 43 97 21 36.

Dép. 95 Vends PC 386 DX 25 + 4 Mo + D 105 Mo + moniteur couleur + SB + joystick + souris + HP + Co-pro + jeux : 3500 Frs. Mr Assali 18 Avenue Camille St Saens 95280 Jouy le Moutier ou tel au 34 32 71 91.

Dép. 95 Vends PC DX2 50, 4 Mo, DD 200 Mo, écran SVGA Samsung, carte Sound Blaster, carte vidéo Cirrus 1 Mo : 6500 Frs, Dos 6.2, Windows, 3D Studio, nbx jeux, garantie 1 an. Tel au 39 90 10 11.

Dép. 95 Vends nbx jeux et petit matériel à prix intéressants. Tel à Olivier au 39 82 46 12.

Dép. 95 Vends PC 486 DX2 66 8 Mo, DD 340 Mo, lecteur 3"1/2, CD-Rom, SB Pro, 256 Ko cachés, souris MS2, Dos 6.0, Wind. 3.1, Diamond VLB 2 Mo, CC Ide 2 Mo VLB, sous garantie : 15000 Frs. Tel au 39 59 40 85.

Dép. 95 Vends CD-Rom : Oh No More Lemmings 150 Frs neuf. Tel après 19 h à Fabien au 34 28 06 32.

Dép. 99 Vends sur PC jeux et utils, éducatifs à ba sprix et aussi news sur CD-Rom. Ecrire à PC Club BP 29 7301 Hornu Belgique.

Jobs

Dép. 13 Trisert Evolutive recherche codeurs compétent , FN ASM sur Falcon et PC pour développement. Tel au 90 50 14 06.

Dép. 31 Cherche poste commercial ou vendeur dans secteur des jeux vidéo et micro informatique chez distributeurs ou constructeurs sur région sud, déjà exp. Ecrire à D. Janer 37 Bd des Ecoles 31370 Rieumes.

Dép. 31 Commercial avec expérience cherche emploi dans le secteur des jeux vidéo, gamme grand public. Didier Janer 37 Bd des Ecoles 31370 Rieumes.

Dép. 50 Jeune graphiste cherche programmeur pour faire jeu genre action-aventure sur Amiga. Tel à Nicolas au 33 07 82 26.

Dép. 75 LE MONDE DES JEUX VIDEO VOUS PASSIONNE... Ocean Software Limited, éditeur de jeux interactifs, leader sur son marché, recherche des programmeurs et des graphistes de talent. Nous sommes l'un des pionniers sur le marché du jeu vidéo et concepteurs-éditeurs de hits comme "Jurassic Park", "Mr Nutz" ou "Rohocop". Vous êtes jeunes, dynamiques avec une expérience sur PC et consoles (Game Boy, Super Nintendo, Megadrive, Playstation - PS-X, Saturn...), en langage C et Assembleur (80X86, 68000, Z80, 65c816, R3000) et en programmation 3D ou une expérience en tant que graphiste, animateur et infographiste (classique, bitmap, 3D...). Venez rejoindre notre équipe et envoyez votre CV à : OCEAN SOFTWARE Pierre ADANE 25 Bd Berthier 75017 Paris.

Dép. 91 Association échange idées, images, sons, scannerise vos docs couleurs... Adhésion 80 Frs l'année, écrire à DMA Privat 4 Rue du Parc 91160 Ballainvilliers.

Dép. 99 Graphiste 24 ans, modes 2D Bitmap, Vectoriel, 3D Animatique logiciels tips Rio Topas (3DS) cherche poste sur Paris ou travaux indépendants. Tel à Franck au 43 21 38 44.

Dép. 69 DUO Ludipub recherche de petits jeux de type : Tetris, Casse-brique, Flipper, Arcade... Merci de nous envoyer une disquette de démo (compatible PC) contenant un exécutable nous permettant de juger la qualité du jeu : Simplicité, Rapidité, Convivialité, Intérêt du jeu. Société DUO Dép. Ludipub 39 R. Carnot BP 106 - 69192 Saint-Pons Cedex.

P.A. GRATUITES

Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées.
Ce bon à découper est valable pour le prochain numéro.
Les annonces de nos lecteurs abonnés, seront prioritaires.
(Joindre étiquette d'expédition.)
Nous vous rappelons que la loi interdit la vente ou l'échange de copies.

57

❑❑ Votre département (à remplir obligatoirement)

RUBRIQUE : ❑ ACHAT ❑ VENTE ❑ CONTACT ❑ JOBS

STANDARD : ❑ AMIGA ❑ ATARI ❑ PC ❑ AUTRES ❑ 3DO

JOYSTICK P.A., 10, rue Thierry Le Luron, 92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

Joystick
est édité par la société **HACHETTE DISNEY PRESSE**. SNC au capital de 100 000 F., locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526
Siège social : 10, rue Thierry Le Luron.92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX
Tél. : (1) 41 34 85 00. Fax : (1) 41 34 87 99.
Gérants : Christian LEVENEUR, Pierre SISSMANN.
Associés: HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Christian Leveneur
Directeur de la rédaction : Marc Andersen
Rédacteur en chef : Claude Lucas
Chef de rubrique (Preview UK) : Derek Dela Fuente
Correspondant permanent aux USA : Rusel Demaria
Coordination technique : Edwige Nicot
Correcteur-réviseur : Simone Audissou
Rédaction
COURRIER DES LECTEURS : Cyrille Baron
NEWS : Michel Desangles, Mic Dax et toute l'équipe
PREVIEWS : Derek Dela Fuente, Moulinex, Léo de Urlevan, Lord Casque Noir, Pinky, Iansolo
TESTS : Léo de Urlevan (Xavier Allard), Lord Casque Noir (Jérôme Darnaudet), Frère Olive (Olivier Bonnet), Moulinex (Cyrille Baron), Iansolo (Olivier Aubin) et Pinky (Jérôme Bonnet).
ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO : Daniel Ichbiah, Laurent Cotillion Greg
JEUX CRACK : Tonton Stéphane, Gabriel Lopez.
Direction Artistique : Alain Langlois
Mise en page : Linos, Corinne Bismuth, Djima Mérah, Michel Desangles, Olivier Revenu, Marie Noëlle Hédon
Secrétariat : Laurence Geuffroy
Chef de Publicité : Isabelle Weill
Abonnement : Tél. : 44 89 44 84
Anciens numéro : 41 34 87 75
Vente : EDIVENTE Numéro vert : 05 38 40 10
Télématique : 3615 Joystick
Centre serveur HDP
Rédacteur / concepteur : Mic Dax - **Animateur** : El fredo
Photogravure : **SLJ – COMPO IMPRIM – CHAMPA**
Imprimé par BRODARD GRAPHIQUE
Distribution
Transports Presse

Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution.
Illustration : Yaccine (News), Yannick (Rock around the games, Les pirates font peur), El diablo (3DO, Rock around the games, Les pirates font peur)
Couverture : Wing commander III © Electronic Arts (Origin)
Ce numéro comporte un encart d'abonnement, jeté à l'intérieur du magazine.
Abonnements Belgique voir page 35
Ed. Responsable Albert Festeraerts, 243 chaussée romaine 1800 Koningslo Vilvoorde Belgique.
JOYSTICK : 1 an (11 n°) : 1 450 FB.

DIFFUSION CONTROLE
OJD 1993



VISTAPRO

VERSION FRANÇAISE INTÉGRALE



Recréez des paysages tridimensionnels de Mars, de la Terre et de Vénus en réalité virtuelle.

MAKEPATH



Offrez-vous le luxe de voler au-dessus des paysages que vous aurez créés avec VISTAPRO.

MAKEPATH EST UN LOGICIEL ÉVOLUÉ ET ÉTONNEMENT SIMPLE D'UTILISATION QUI PERMET DE CRÉER DES SCRIPTS D'ANIMATION TRÈS COMPLEXES AVEC VISTAPRO. IMAGINEZ-VOUS EN TRAIN DE SURVOLER LE GRAND CANYON À BORD D'UN JET OU D'UN HÉLICOPTÈRE. VISUALISEZ LES TRAJECTOIRES D'UN MISSILE AVANT UN IMPACT.

Conception et réalisation DOC'LINE.

Remplissez ce bon de commmande et retournez-le accompagné d'un chèque à l'ordre de VISUAL MEDIA SYSTEMS

- ❏ VISTAPRO version DISK 399 F + 60 F de frais de port, soit un montant total de 459 F
- ❏ VISTAPRO version CD-ROM 499 F + 60 F de frais de port, soit un montant total de 559 F
- ❏ MAKEPATH seul version DISK 249 F + 60 F de frais de port, soit un montant total de 309 F

NOM : PRENOM :

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE :

Renvoyer à "VISUAL MEDIA DIRECT" - Boite Postale 120 - 93270 SEVRAN


CANNON FODDER
2
CANNON FODDER 2 • VOUS ETES A NOUVEAU SUR LA BRECHE. Votre bataillon est en marche, des snipers vous guettent à tous les coins de rue et en plus, vous avez oublié vos sandwiches. C'est la dure réalité des guerres modernes. Aujourd'hui, c'est à vous d'en faire l'expérience: Cette armée de soldats endurcis, plus connue sous le nom de Cannon Fodder, a armé ses fusils, amorcé ses grenades, et est en route pour une nouvelle bataille. Tous ne reviendront pas, mais après tout, ça fera plus de sandwiches pour les autres. Alors foncez !
AMIGA / PC
Sensible SOFTWARE
© 1994 SENSIBLE SOFTWARE.
℗ 1994 VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD.
Virgin Interactive Entertainment S.A.R.L. 233, rue de la Croix Nivert 75015 PARIS
3615 VIRGIN GAMES
Virgin